Manual de Brincadeiras da

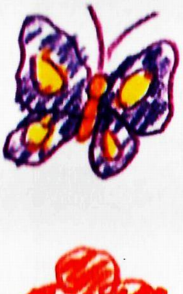
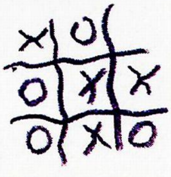
Mônica

© 1996 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

Manual de Brincadeiras da
MÔNICA

Oi, leitor!

Outro dia, a turma estava no campinho, mas não sabia do que brincar. Eu dei umas idéias, o Cebolinha deu outras e logo cada um começou a lembrar de uma brincadeira diferente. Aí, modéstia à parte, eu tive a melhor idéia de todas. Resolvi reunir num livro os jogos, truques, brinquedos e poesias que nós mais gostamos.

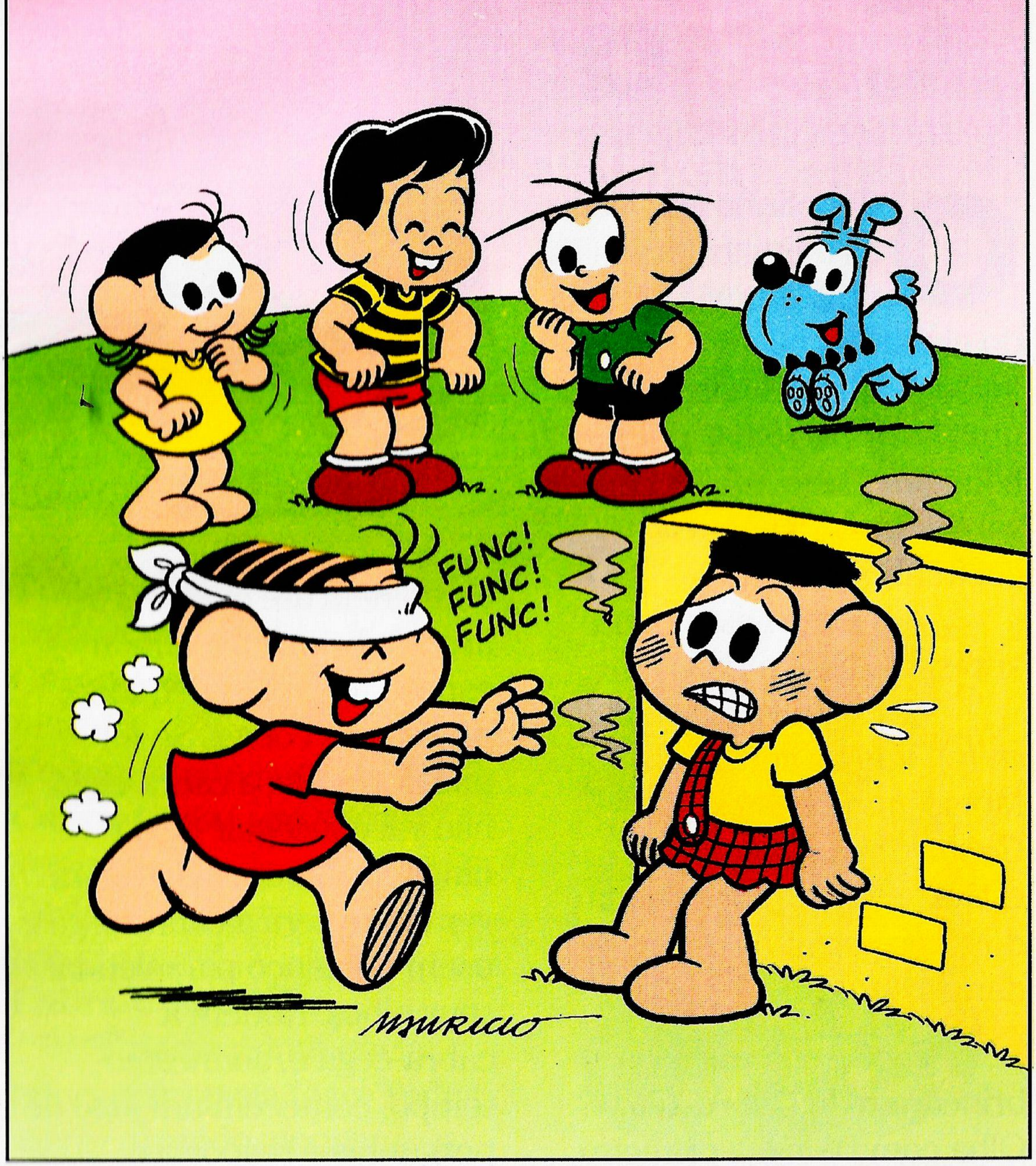



Agora, por que você não vem brincar com a gente?

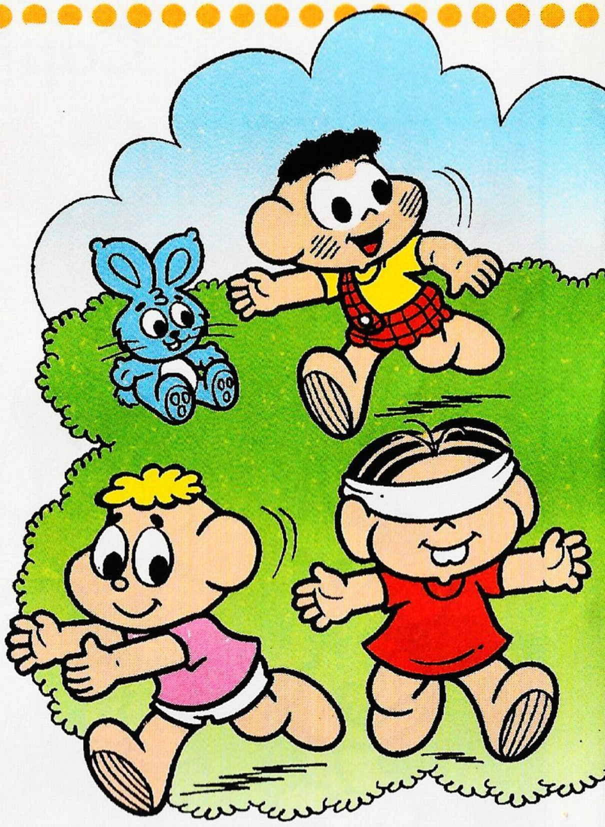
Um beijo da

Capítulo 1

BRINCADEIRAS



Cabra-Cega



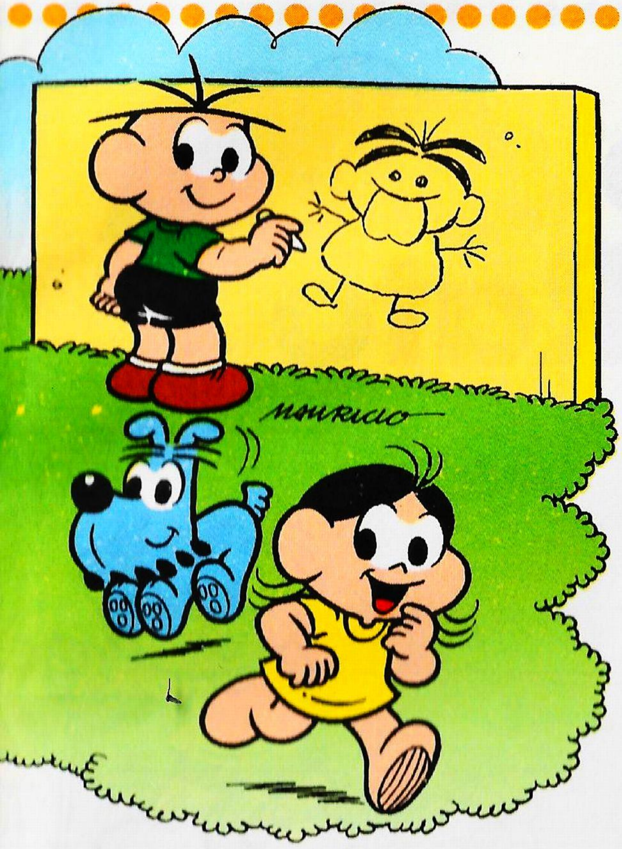
O Cebolinha convocou os meninos pra mais uma reunião secreta do clubinho:

— Chamei vocês *pla* uma *leunião extla, polque* bolei um plano infalível que vai dar um fim naquele coelhinho *encaldido*.

— Já ouvi esse papo antes! — disse o Cascão.

— Desta vez vai dar *celto*! Vamos convidar a Mônica *pla blincar* de *Cabla*-Cega. Quando ela estiver com os olhos vendados, nós pegamos o Sansão e damos o *fola*!

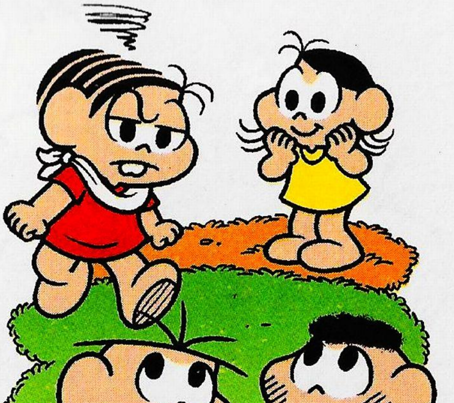
Você e sua turma já brincaram de *Cabra-Cega*? Olha como é legal: primeiro, combinem até onde vai a área da brincadeira. Se o espaço for muito pequeno, não dá pra correr. Se for muito grande, a cabra-cega não vai conseguir pegar ninguém. Tirem a sorte pra ver quem será a cabra-cega e usem um lenço para vendar seus olhos. Rodem a cabra-cega e, ao mesmo tempo, comecem um jogo de perguntas e respostas:



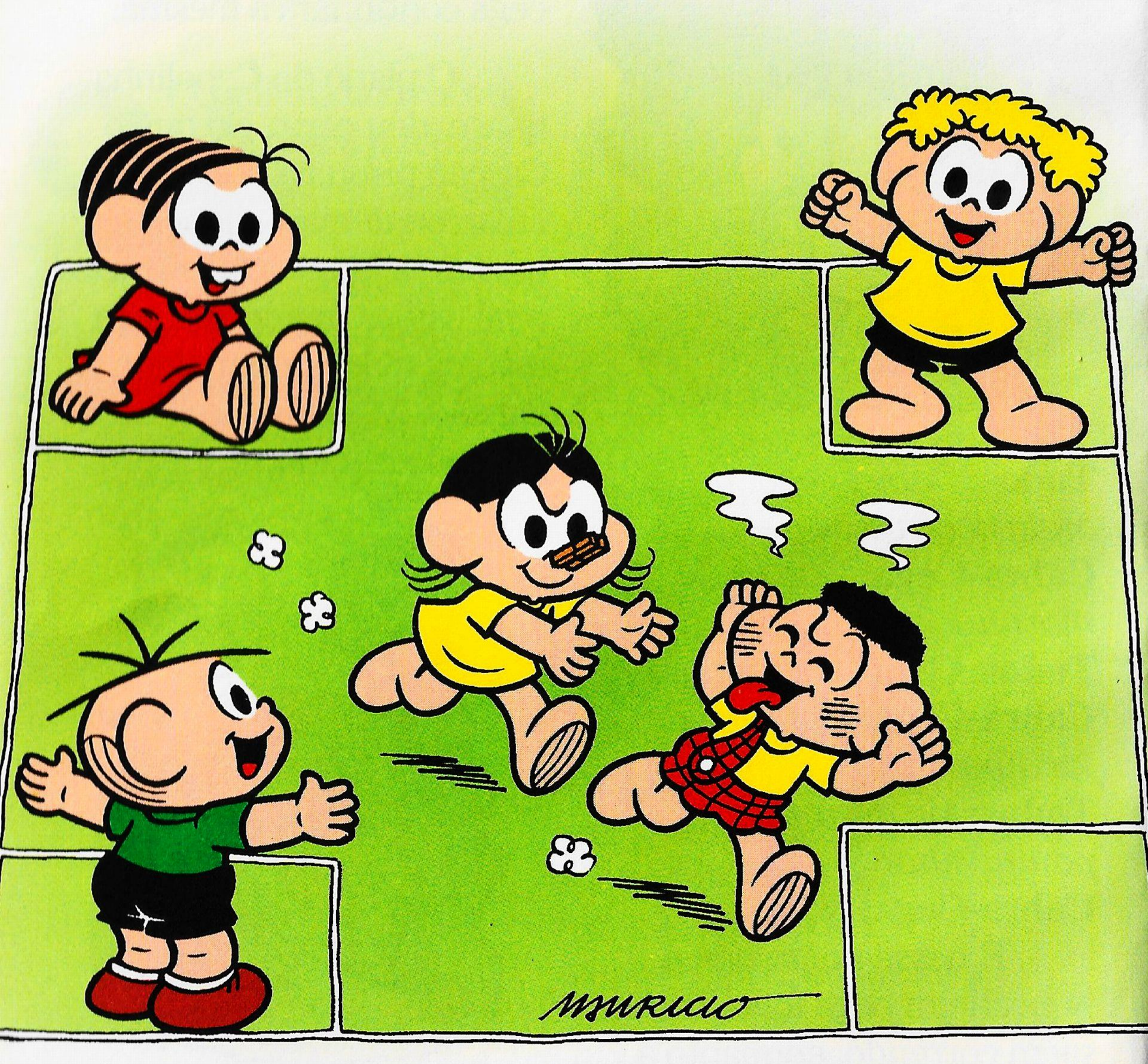
Todos: *Cabra-cega, de onde você veio?*
Cabra-Cega: *Vim lá do moinho.*
Todos: *O que você trouxe?*
Cabra-Cega: *Um saco de farinha.*
Todos: *Me dá um pouquinho?*
Cabra-Cega: *Não.*

É nesse ponto que a brincadeira pega fogo! Todos saem correndo, enquanto a cabra-cega tenta agarrar alguém. Quando conseguir, ela ainda tem que adivinhar o nome de quem foi pego. Se acertar, ele será a próxima cabra-cega. Se errar, a cabra-cega continuará a mesma.

O plano do Cebolinha quase deu certo. Só que o Cascão pisou na bola. Ele amarrou demais o lenço e quando a Mônica foi afrouxar o nó, viu os meninos com a mão na massa, ou melhor, no Sansão. Aí, sobrou coelhada pra todo mundo.



Gato e Rato



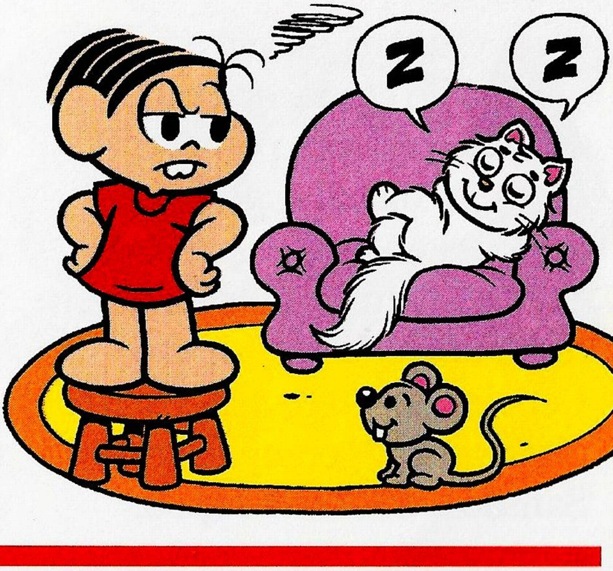
A Mônica estava entrando na sala quando deu de cara com um camundongo. Foi o maior susto! Sem pensar duas vezes, correu até a casa da Magali e pediu o Mingau emprestado. No caminho, ela lembrou da brincadeira *Gato e Rato*.

É assim: você e mais quatro amigos tiram a sorte pra saber quem será o gato. Depois, risquem no chão um quadrado bem grande. Em cada canto, desenhem um quadradinho, como na página ao lado, para fazer as tocas dos ratos.

O gato fica no meio do quadrado e os ratos em suas tocas. Enquanto os ratos estiverem dentro das tocas o gato não pode pegá-los.

Dois ratos não podem ocupar uma toca ao mesmo tempo, por isso é bom que combinem o momento exato de mudar de lugar pra que ninguém fique sem toca. Eles devem combinar isso discretamente, de preferência através de sinais, para que o gato não saiba quando vão deixar as tocas. O primeiro que for capturado será o gato.

Quando o Mingau olhou pro camundongo, em vez de fazer o que qualquer outro gato faria, deu um bocejo, pulou no sofá e tirou a maior soneca. A Mônica não teve outra saída, senão subir num banquinho e gritar por socorro!



Lenço Atrás

A turma estava pensando em fazer alguma coisa pra passar a tarde. A Magali sugeriu que brincassem de *Lenço Atrás*. Todos toparam, mas ninguém tinha um lencinho ali. O Cebolinha, muito espertinho, disse que poderiam usar o Sansão e a Mônica topou.

Você e sua turma sabem brincar de *Lenço Atrás*? Comecem tirando a sorte pra ver quem ficará com o lenço. Sentem no chão com as pernas cruzadas, formando uma roda. Aquele que estiver com o lenço, corre em volta da roda enquanto a turma recita o seguinte:

Corre, cutia
Na casa da tia
Corre, cipó
Na casa da avó
Lencinho na mão
Caiu no chão
Moço bonito
Do meu coração

Em seguida, o dono do lenço pergunta:

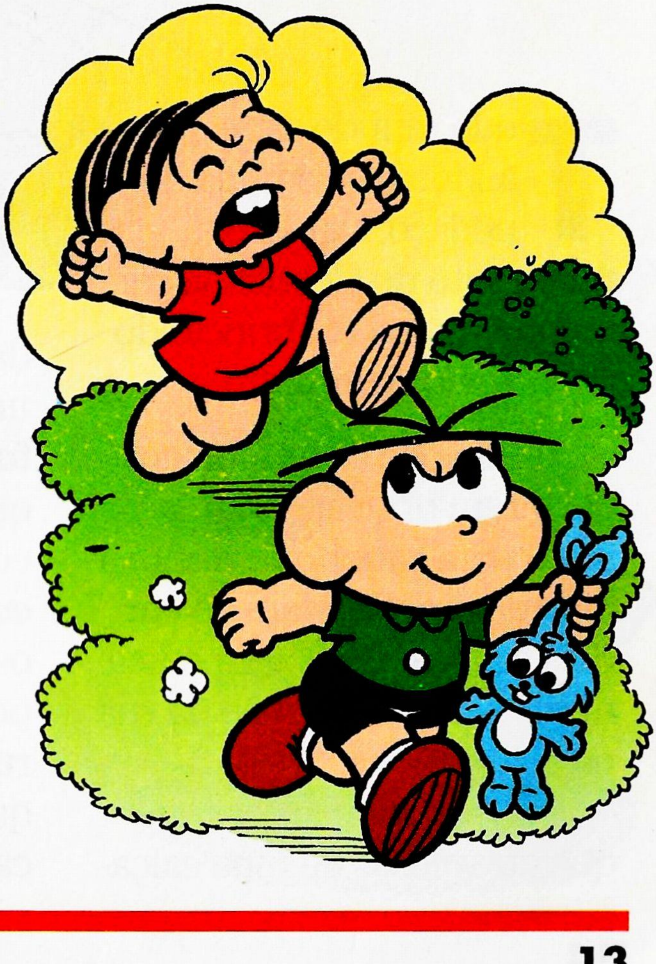
Posso jogar?

E todos respondem:

Pode!
Um, dois, três!

Nesse momento, aquele que estiver correndo deixa o lenço cair disfarçadamente atrás de uma pessoa da roda. Este participante tem de pegar o lenço e correr atrás de quem o jogou antes que ele tome o seu lugar. Se conseguir agarrá-lo, ele será o próximo a jogar o lencinho. Se não conseguir, o dono do lenço continuará sendo o mesmo.

Quando o Sansão caiu atrás do Cebolinha, ele não resistiu. Passou a mão no coelhinho e saiu correndo pra bem longe da roda. Mais tarde, quando a Mônica conseguiu achá-lo, a surra foi dupla: por ter pego o Sansão e também por ter estragado a brincadeira.

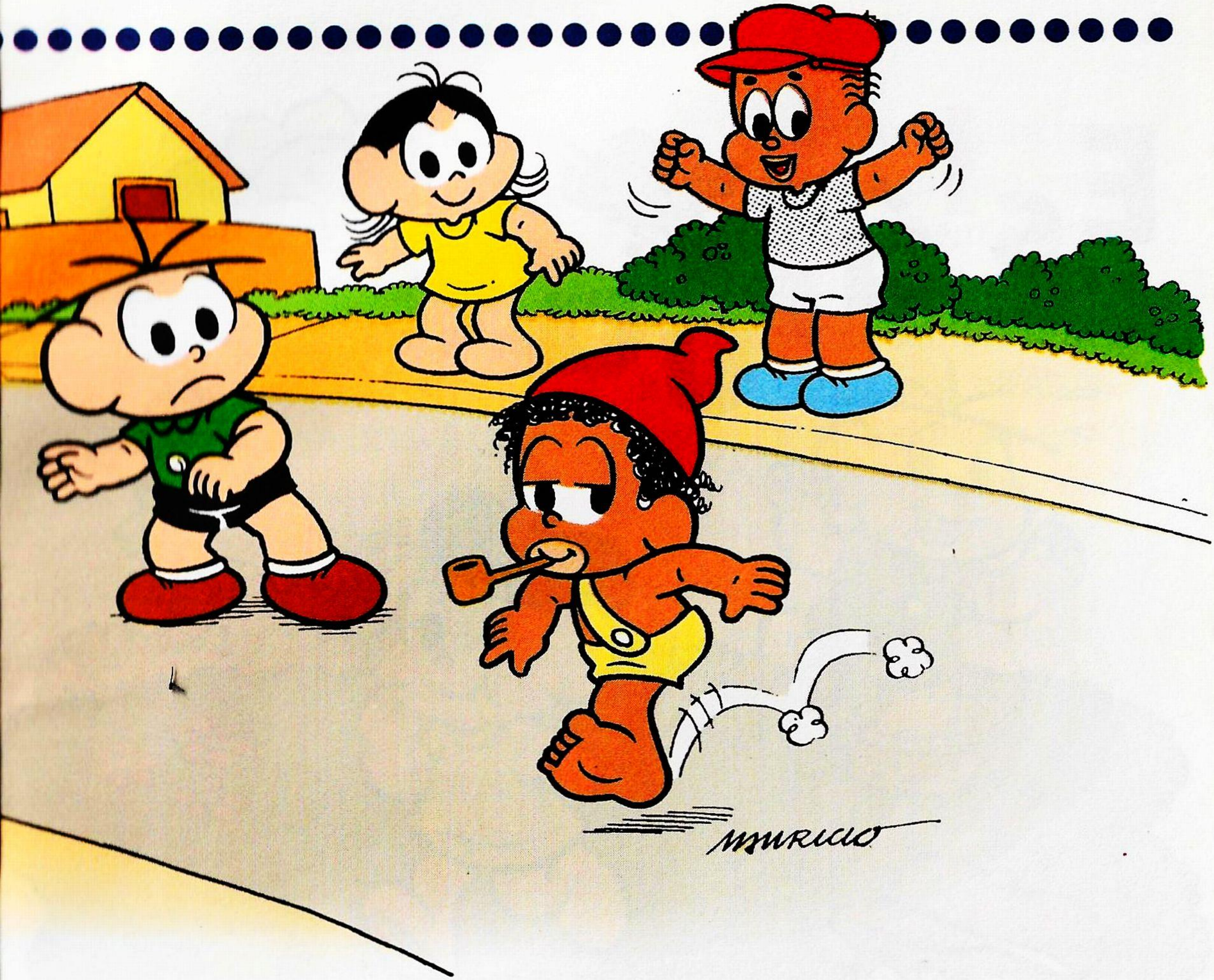


Mãe da Rua

Todo mundo sabe que a Mônica é a dona do pedaço. Por isso, o único jeito do Cebolinha ser o dono da rua é... brincando de *Mãe da Rua*!

Se você e seus amigos quiserem brincar, tirem a sorte para saber quem será a mãe da rua. Dividam-se em dois grupos. Cada grupo fica numa calçada e a mãe da rua no meio da rua.

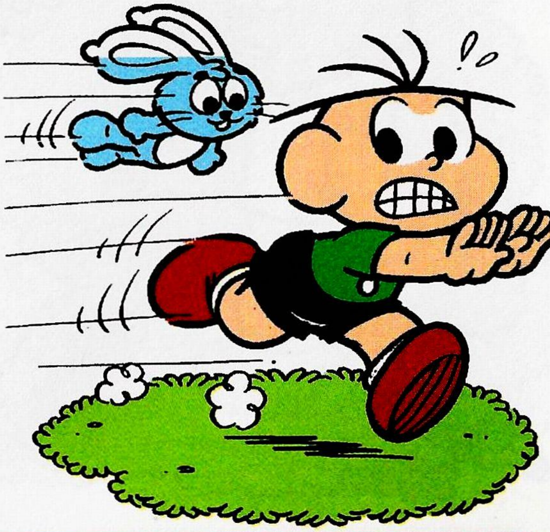
Os participantes têm que atravessar de uma calçada para a outra pulando em um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe da rua. Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros. O primeiro a ser pego será a próxima mãe da rua. A brincadeira termina quando a turma toda for capturada.



O grande problema é que o Cebolinha se empolga tanto quando chega a sua vez de ser a mãe da rua, que logo começa a gritar:

— A Mônica é baixinha e dentuça!

Aí, em vez de correr atrás dos outros, ele é que tem que fugir de um coelhinho voador...



Estátua

O Jeremias voltava para casa chupando um sorvete quando a Magali gritou:

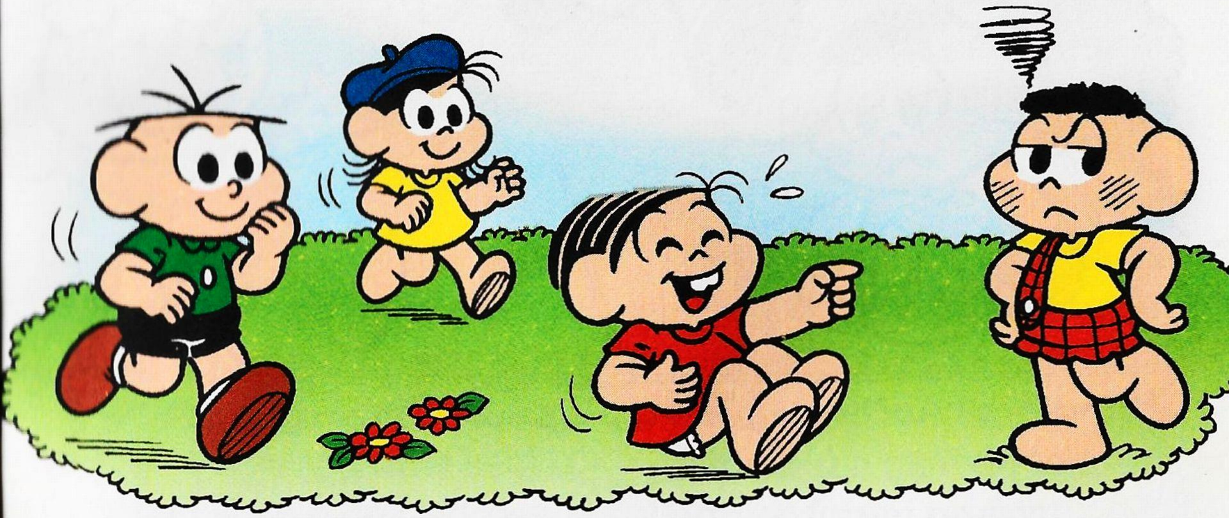
— Como está, fica!

Imediatamente, o Jeremias ficou durinho e a Magali... CHLEP! Engoliu o sorvete inteirinho.

Existe uma outra brincadeira em que a gente também tem que ficar parado sem se mexer. Chama-se *Estátua*. Pra brincar, é legal uma turma bem grande.

Comecem tirando a sorte pra ver quem será o escultor. Os outros serão as esculturas. Combinem qual estátua será a escolhida: a mais maluca, a mais bonita, a mais triste, a mais engraçada, a que tem maior equilíbrio ou outra que vocês quiserem.

O escultor segura um participante pela mão e começa a rodá-lo bem rápido. Assim que o escultor soltá-lo, ele deve ficar completamente imóvel, como uma estátua, não importa a posição em que cair. O escultor faz isso com todos e depois escolhe a estátua que mais gostou. Quem for escolhido será o próximo escultor. Pra isso, ele terá que ficar na mesma posição enquanto todos contam até dez bem devagar. Se não conseguir, o escultor continuará sendo o mesmo.



Cadeia
MAURICIO

Polícia e Ladrão

Quando a turma toda se reúne, logo pinta a idéia de brincar de *Polícia e Ladrão*. É que nessa brincadeira, quanto mais gente, melhor!

Pra começar é preciso seis participantes no mínimo. Escolham um lugar amplo, onde haja espaço pra correr, e combinem uma área que servirá de cadeia. Ela pode ser desenhada no chão com giz: um retângulo medindo uns quatro passos de comprimento por uns três de largura. Dividam-se em dois times e tirem a sorte. O vencedor escolhe se o seu time será o da polícia ou o dos ladrões.

Os policiais têm que capturar os bandidos. Quem for pego deve ir pra cadeia sem resistir. Para libertar um preso, basta pegá-lo pela mão e puxá-lo para fora da cadeia. Pode-se soltar até dois bandidos de uma só vez. A brincadeira acaba quando todos os ladrões forem presos.

Quantos Quilômetros?

A Mônica conhece brincadeiras superlegais para viagens. Quando ela tem que passar muitas horas no carro com os meninos, já vai preparada. Antes que eles reclamem que não agüentam mais olhar a paisagem, logo propõe brincar de *Quantos Quilômetros?*.

Veja como é divertido: os jogadores tiram a sorte pra escolher um chefe. Durante o caminho, quando virem um posto de gasolina, uma curva de estrada, uma igreja, uma árvore ou outra coisa que possa ser vista bem de longe, o chefe anota a quilometragem que o velocímetro está marcando. Aí, pergunta:

— Quantos quilômetros tem daqui até aquele posto de gasolina?

Cada participante dá o seu palpite. Quando o carro chegar no lugar marcado, o chefe confere as apostas no velocímetro. O vencedor é aquele que mais se aproximar da resposta certa.

Tire a Sorte

Quando a gente brinca em turma, quase sempre tem que tirar a sorte pra ver quem começa a brincadeira. Há várias maneiras de fazer isso. Você e seus amigos podem escolher a que mais gostarem.

Uni, Duni, Tê

Formem uma roda. Alguém fica no meio e vai apontando para cada um dos colegas, recitando:

U-ni, du-ni, tê
Sa-la-mê, min-güê
Um-sor-ve-te-co-lo-rê
O-es-co-lhi-do-foi-vo-cê.

O sorteado será aquele que cair com a sílaba *cê*.

Em Cima do Piano

Todos estendem as mãos fechadas, enquanto alguém bate de leve sobre elas, recitando:

Lá em cima do piano
Tem um copo de veneno
Quem bebeu, morreu
O culpado não fui eu

Quem receber o último tapinha é o escolhido.

Passa-Anel

A Mônica ganhou um anelzinho e resolveu fazer um pouco de charme. Quando encontrou a turma, perguntou se ninguém estava notando nada de diferente. O Cebolinha não perdeu a oportunidade:

— Olhando bem, *palece* que você está mais *golda*, Mônica!

— E mais dentuça! — emendou o Xaveco.

A Mônica foi logo rodando o seu coelhinho, mas a Magali salvou a situação:

— Puxa, que anelzinho legal! A gente bem que podia brincar de *Passa-Anel!*

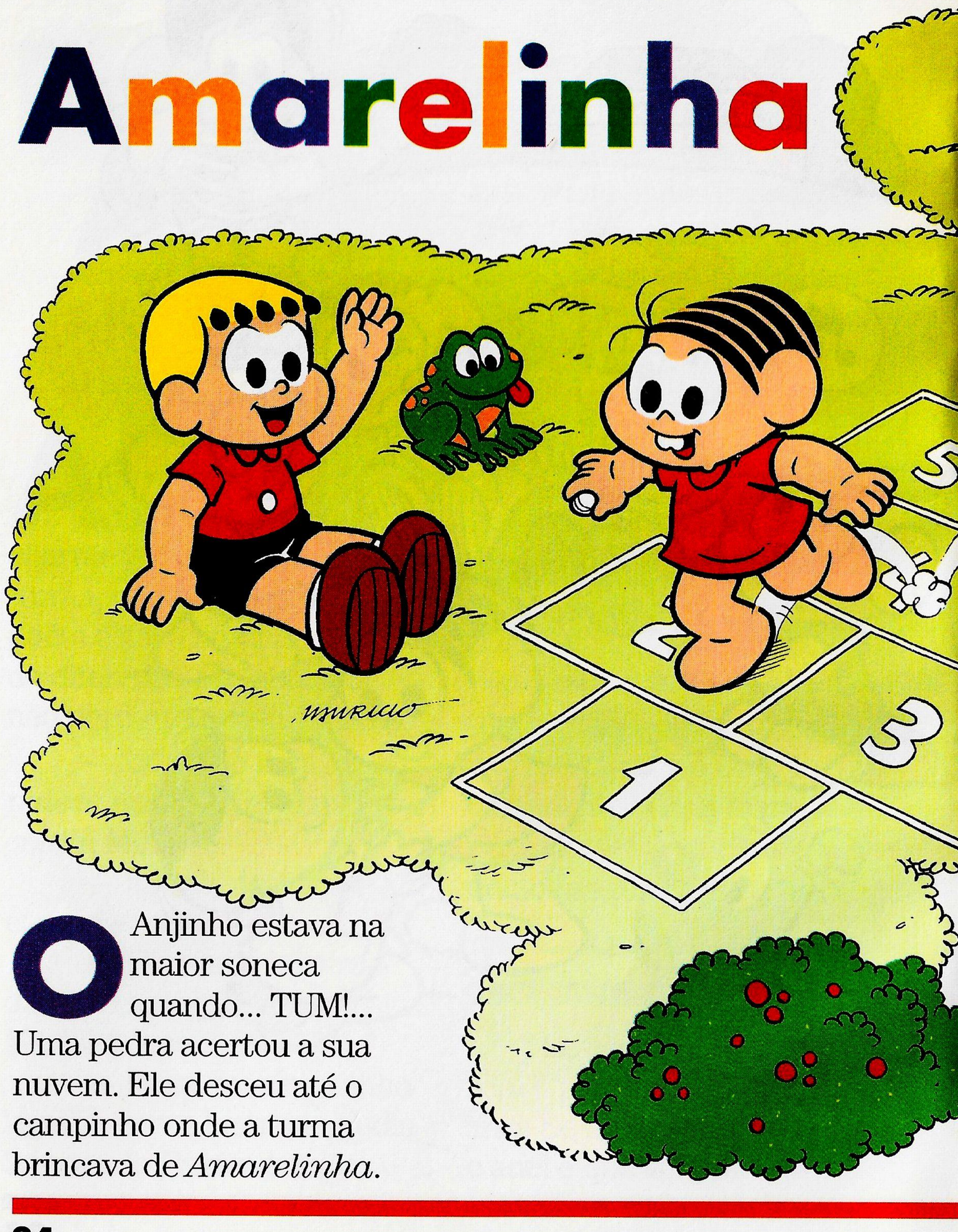
Você e seus amigos também estão a fim de brincar? Primeiro, tirem a sorte pra ver quem vai passar o anel. Depois, sentem um ao lado do outro com as palmas das mãos unidas e esticadas para a frente.

O sorteado segura o anel entre as palmas e começa a passar as suas mãos entre as dos amigos. Sem que ninguém perceba, ele tem que deixar o anel escorregar para a mão de um dos companheiros e, durante algum tempo, fazer de conta que ainda está passando o anel. Quando terminar, aponta para um dos participantes e então pergunta:

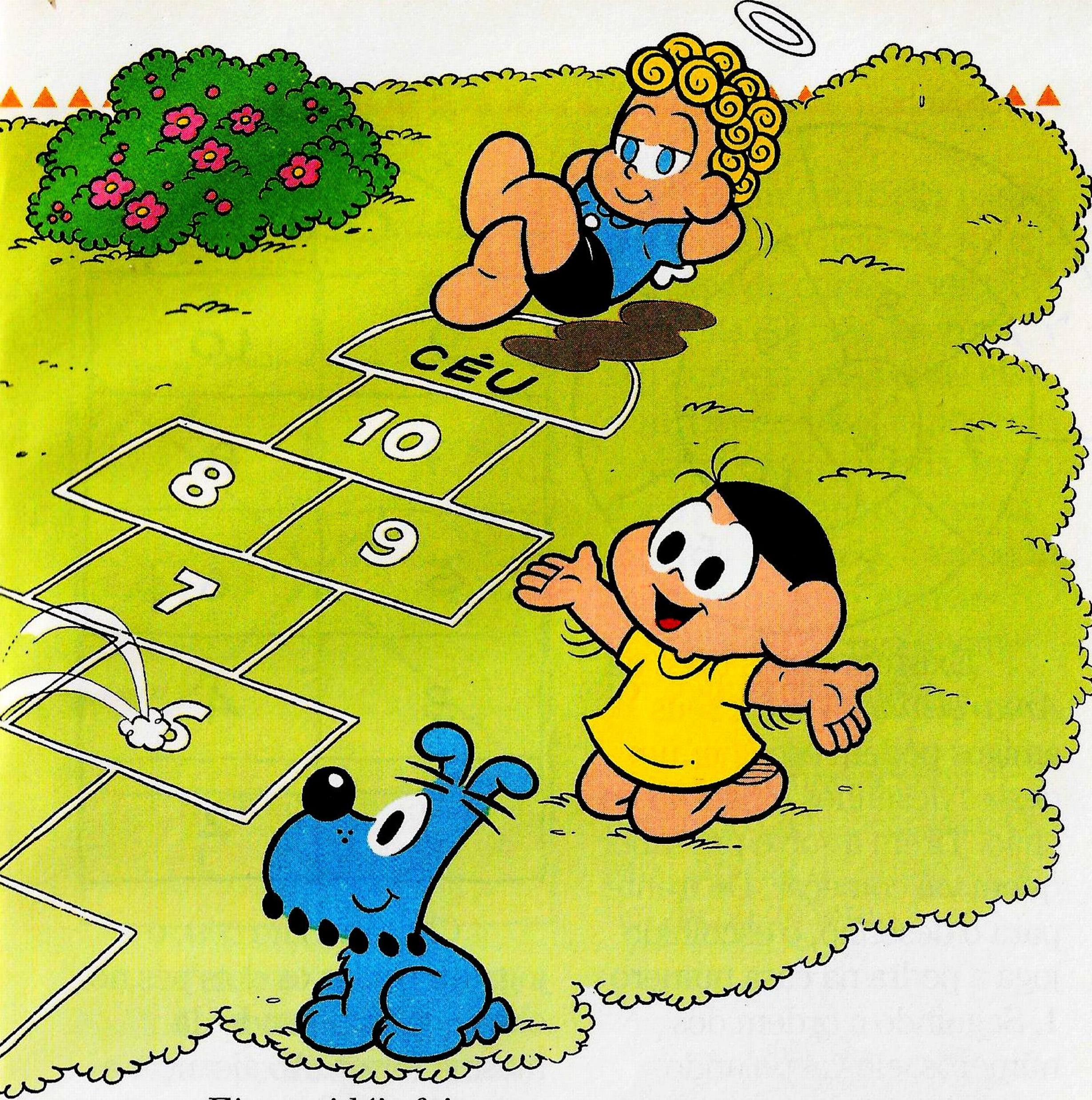
— Você sabe com quem está o anel?

Se acertar, o escolhido será o próximo a passar o anel. Se errar, quem recebeu o anel é que vai passá-lo.

Amarelinha



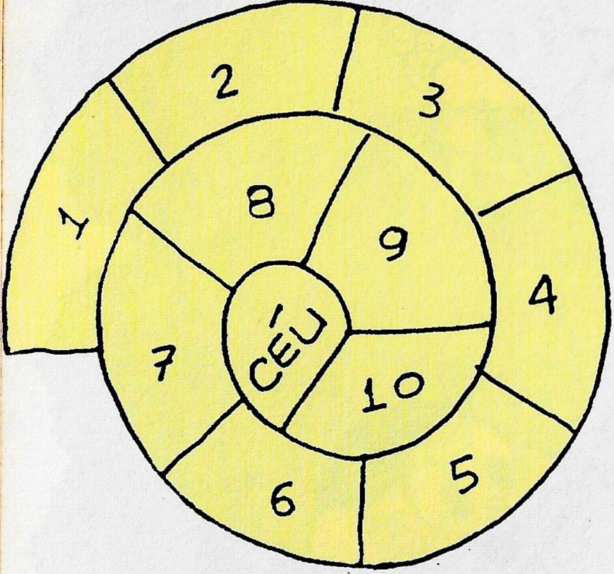
O Anjinho estava na maior soneca quando... TUM!... Uma pedra acertou a sua nuvem. Ele desceu até o campinho onde a turma brincava de *Amarelinha*.

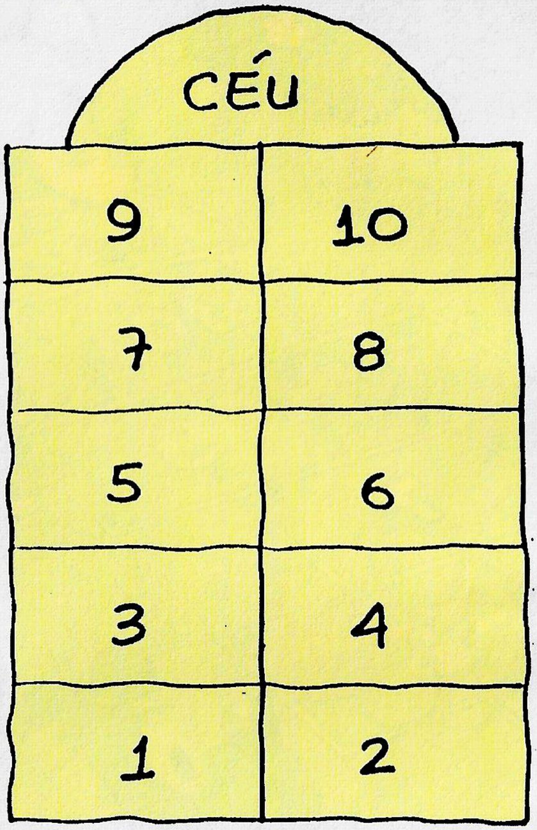


— Ei, que idéia foi essa de me acertar uma pedra?

— Foi sem querer! — explicou a Mônica. — O Franjinha resolveu tirar um sapo horroroso do bolso e com o susto joguei a pedrinha pro alto!

— Olha aqui... — respondeu o Franjinha. — Ele não tem nada de horroroso. É só um sapo que estou usando numa experiência. E aposto que pula *Amarelinha* melhor do que você!

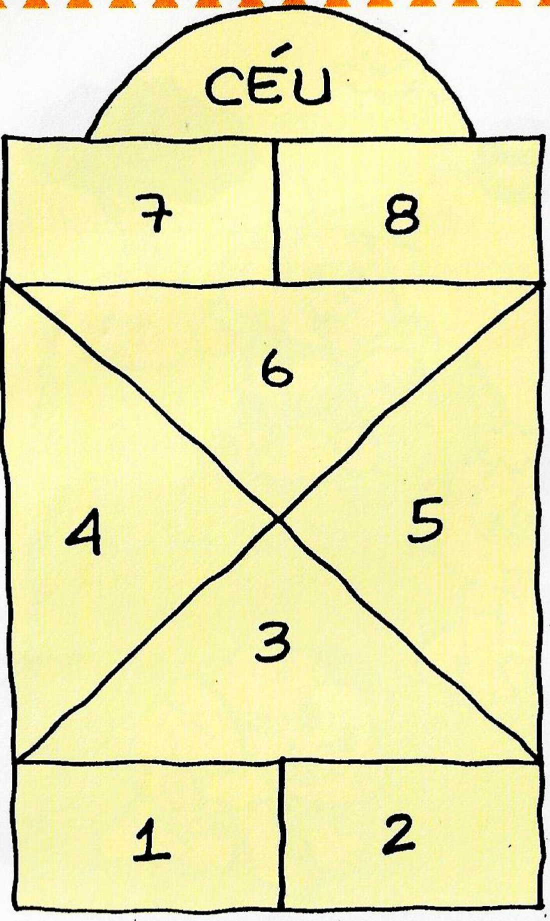




Existem vários tipos de *Amarelinha*. Você e seus amigos podem escolher um destes desenhos e riscá-lo no chão. Tirem a sorte pra saber quem vai começar. De frente para o desenho, o escolhido joga a pedra na casa número 1. Seguindo a ordem dos números, ele vai pulando casa por casa num pé só. É permitido colocar os dois pés no chão apenas quando houver uma casa ao lado da outra. Essa regra não vale para a *Amarelinha* em caracol, que tem que ser pulada sempre num pé só.

Chegando no *céu*, o jogador coloca os dois pés no chão e volta pulando da mesma forma. Ao alcançar a casa número 2, tem que pegar a pedra sem perder o equilíbrio e pular para fora do desenho.

Ele continua fazendo o mesmo com as outras casas, também seguindo a ordem dos números.



Quem conseguir passar por todas as casas vai até o *céu*, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Os demais não poderão pisar na casa marcada, mas o dono poderá até colocar os dois pés sobre ela. Se a pedra cair fora do jogo, ele não marca nada. Vence quem conseguir mais casas.

O Anjinho acabou entrando na brincadeira. O sapo, apesar de ótimo saltador, ficou de fora...

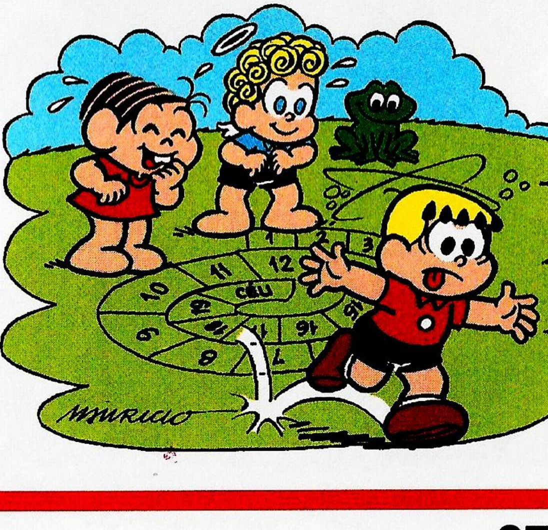
Perde a vez quem:

1 - pisar na casa onde estiver a pedrinha ou nas linhas do jogo;

2 - deixar cair a pedra na casa errada;

3 - não conseguir pegar a pedra.

Quando ganhar a vez novamente, o jogador recomeça de onde parou.



O Chefe Mandou

Todo mundo sabe o quanto a Mônica é mandona. Deve ser por isso que ela adora brincar de *O Chefe Mandou*. Nessa brincadeira, uma pessoa dá as ordens mais malucas e os outros têm que obedecer. Você e seus amigos sabem como é?

Em primeiro lugar, tirem a sorte para escolher o chefe. Quem for sorteado fica de frente para os demais e começa a dar ordens:

— O chefe manda pular num pé só.
— O chefe manda imitar um cachorro.

E assim por diante.

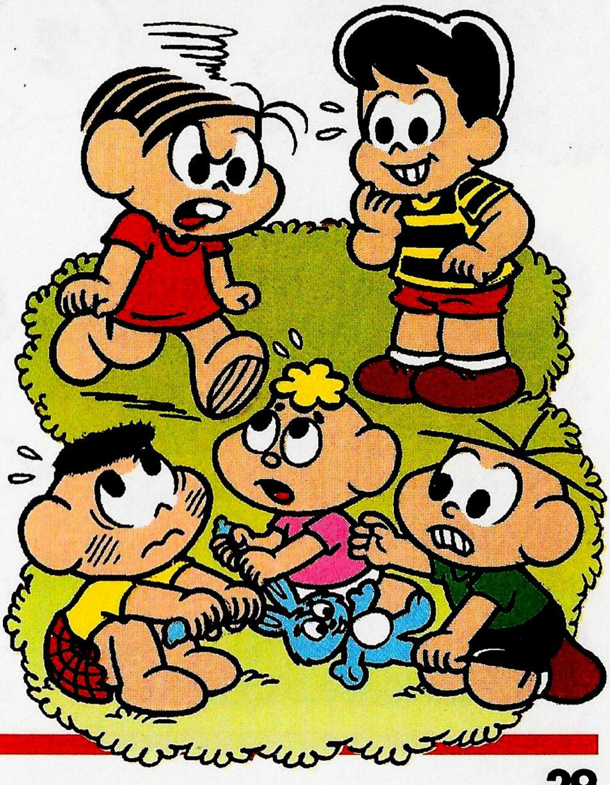
As ordens deverão ser ditas cada vez mais rápido. Os participantes só podem obedecer aquelas que começarem com "o chefe manda...". Quem atender a um comando que não começou com essas palavras cai fora. Aquele que ficar por último será o próximo chefe.

Existe também outro jeito de brincar, um pouco diferente. Por exemplo:

— O chefe manda levantar os dois braços.

Se ao falar, o chefe levantar apenas um braço, os outros não deverão seguir a ordem. Quem obedecer é eliminado.

Um dia, durante essa brincadeira, adivinhe o que o Titi mandou? Que todos dessem nós nas orelhas do Sansão! Sem perder tempo, os meninos pularam em cima do coelhinho, mas a Mônica, rapidinho, mostrou pra eles quem era o chefe de verdade!



Esconde-Esconde

Outro dia, a turma estava brincando de *Esconde-Esconde*. A Mônica ficou como pegador e logo encontrou todo mundo, menos o Cebolinha. Quando já estava quase desistindo de procurá-lo, ela ouviu o Bidu latindo como um louco e foi ver o que acontecia. Adivinhe quem estava escondido dentro da casinha do Bidu?

Você e seus amigos já brincaram de *Esconde-Esconde*? É assim: tirem a sorte pra saber quem vai ser o pegador e escolham o lugar do pique: uma árvore, uma parede, um poste...

O sorteado vai "bater cara": ele apóia os braços no pique, fecha os olhos e conta até 50. Enquanto isso, os outros vão se esconder.

Quando terminar de contar, o pegador grita:

— Lá vou eu!

E começa a procurar os amigos. Assim que achar alguém, ele tem que bater a mão no pique e falar bem alto o nome do companheiro descoberto e o lugar onde está escondido. Por exemplo:

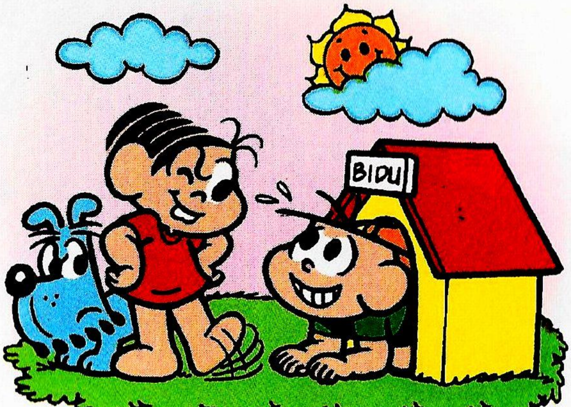
— João atrás da árvore! Um, dois, três!

Quem foi encontrado tem a chance de se salvar batendo a mão no pique antes do pegador, gritando:

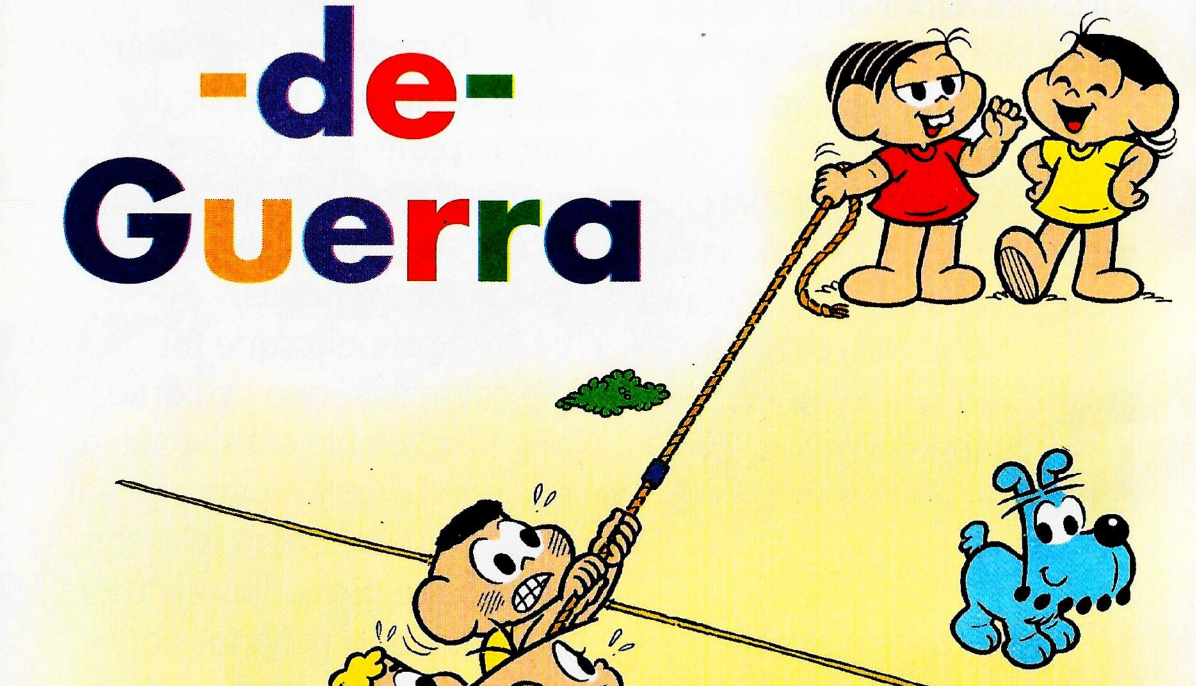
— Pique! Um, dois, três!

O pegador deve ficar sempre atento, pois se um participante sair do seu esconderijo e conseguir bater a mão no pique, ele salva os que já foram pegos.

O primeiro que foi descoberto será o próximo pegador. Se ele estiver salvo, o segundo participante pego é que vai bater cara, e assim por diante. Se todos tiverem sido salvos, o pegador continuará sendo o mesmo.



Cabo -de- Guerra



Volta e meia o Floquinho aparece com um "achado". Uma bola murcha, um osso roído, um sapato velho... Desta vez, ele veio com um pedaço de corda na boca. Aí, a turma logo teve a idéia de brincar de *Cabo-de-Guerra.*

É superdivertido. Você e sua turma podem brincar também. Descolem uma corda comprida e resistente. Marquem o meio da corda com um pedaço de fita e risquem uma linha no chão.

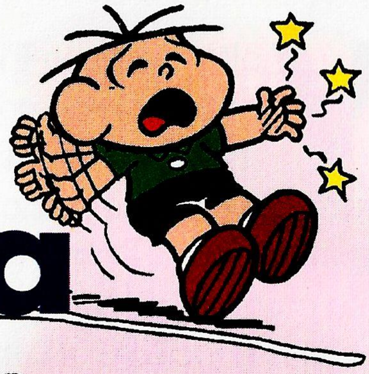
Dividam-se em dois grupos. Cada time fica de um lado da linha e segura firme a ponta da corda. O meio da corda deve ficar bem em cima da risca.

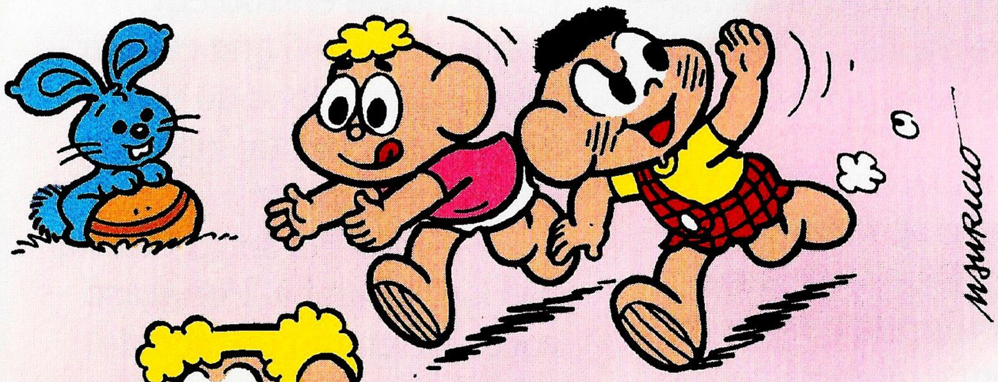
Contem até três e puxem a corda, tentando fazer o outro time ultrapassar a risca do chão. Vence o grupo que puxar o outro inteirinho para o seu lado.

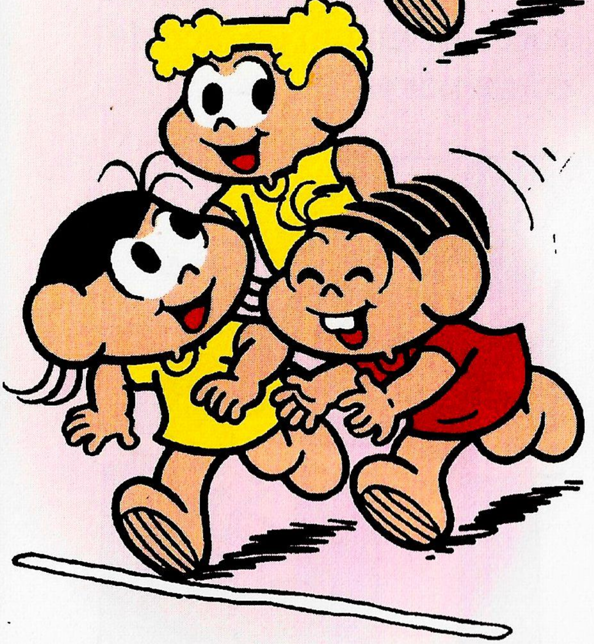
Pra brincar de *Cabo-de-Guerra* com a Mônica, só teve um jeito. Ela ficou de um lado e a turma toda do outro. Até o Floquinho ajudou. No primeiro puxão, a turma quase entrou em órbita. A sorte é que caíram todos sobre a lona de um circo. A trapezista, logo que os viu, perguntou:

— Olá! Eu sou a Rainha da Corda Bamba. Por acaso vocês viram um pedaço de corda por aí?

Barra-Manteiga







Sempre dá confusão quando a turma brinca de *Barra-Manteiga*. É que levar umas palmadas faz parte da brincadeira. Então todo mundo quer deixar a Mônica de fora.

Veja como é gostoso brincar de *Barra-Manteiga*.

Pra começar, você e sua turma se dividem em dois

grupos de no mínimo três pessoas. Com giz, risquem no chão duas linhas distantes 30 passos uma da outra. Cada grupo fica atrás de uma linha.

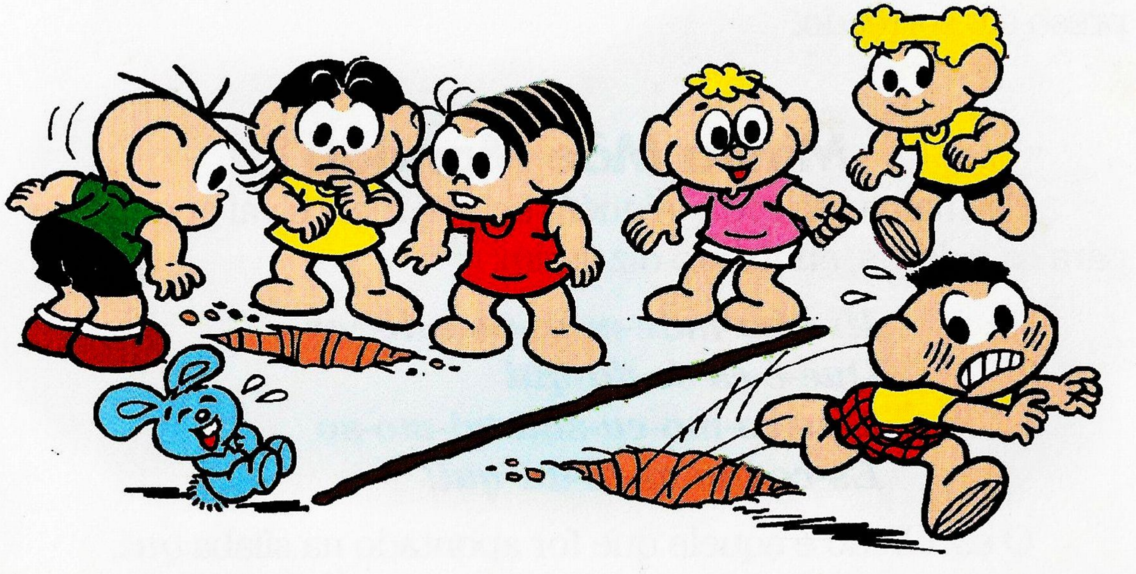
Tirem a sorte pra saber que grupo vai começar a brincadeira. O time escolhido se aproxima da linha do adversário, onde todos estarão com as mãos estendidas. Um dos participantes do grupo sorteado bate nas palmas das mãos dos colegas do outro time dizendo:

Bar-ra-man-tei-ga-na-fu-ça-da-ne-ga!

Quando disser a última sílaba, o *ga*, ele bate mais forte e sai correndo. Quem levou a última palmada sai atrás de quem bateu.

Os outros fazem o mesmo. O grupo que começou a brincadeira tem que fugir do outro time. Os que cruzarem a linha do seu território estão a salvo. Quem for agarrado muda de lado.

Depois, é a vez do outro grupo começar. Vence aquele que conseguir o maior número de pessoas.



Tire a Sorte

Aqui estão mais duas maneiras de tirar a sorte na hora de brincar:

Coloque o Dedo Aqui

Alguém estica o braço com a palma da mão virada para baixo. Os participantes colocam a ponta do dedo indicador na palma da mão do colega, enquanto ele diz:

Quem quer brincar
Coloque o dedo aqui
Que a lojinha já vai fechar
Um! Dois! Três!

Quando disser *três*, ele fecha a mão rapidamente, mas os outros tentam tirar o dedo antes. Aquele que ficar com o dedo preso é o sorteado.

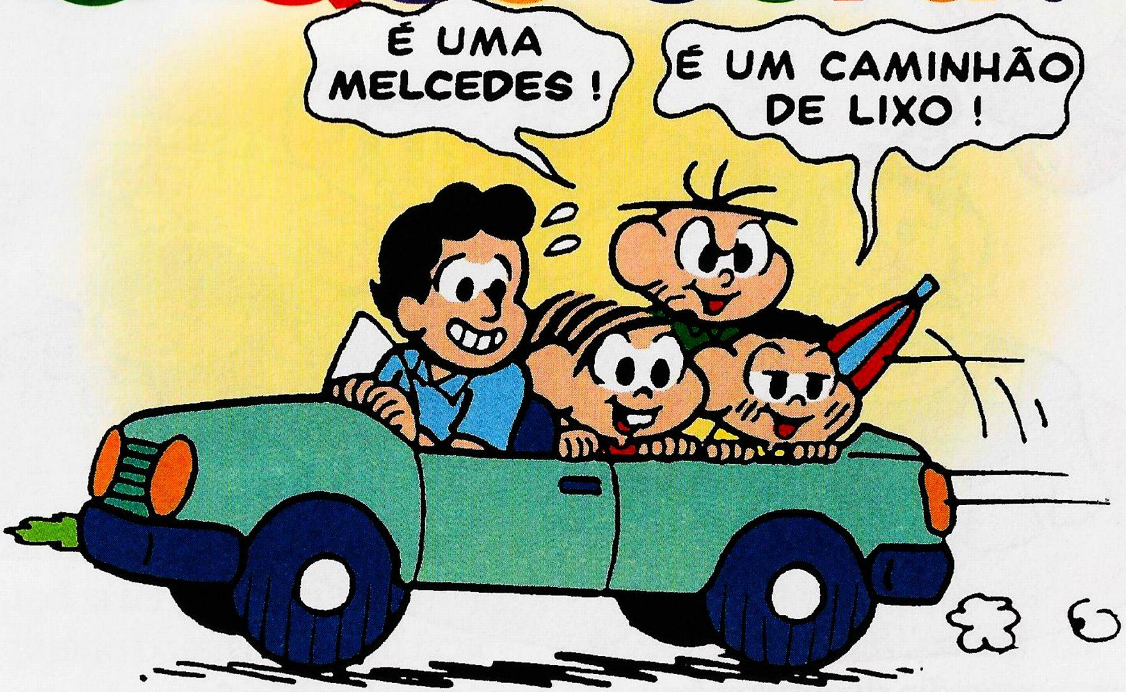
Minha Mãe Mandou

Formem uma roda. Alguém fica no meio e vai apontando para os colegas, enquanto diz assim:

Mi-nha-mãe-man-dou-di-zer
Que-é-es-se-da-qui
Mas-co-mo-eu-sou-tei-mo-so
Es-co-lho-es-te-da-qui!

O escolhido é aquele que for apontado na sílaba *qui*.

O Que Será?



Certa vez, a Mônica e o Cebolinha convidaram o Cascão para uma viagem. Ele ficou tão animado que nem perguntou pra onde iam. Só quando viu uma bóia, um guarda-sol e um baldinho de praia dentro do carro é que entendeu tudo. Aí, o único jeito de acalmá-lo foi brincando de *O Que Será?*. Quer saber como é?

Você e seus colegas têm que dar palpites sobre o próximo carro que encontrarão na estrada. Combinem antes o que terão que adivinhar: a cor, a marca, se é dirigido por homem ou mulher, se é de carga ou de passageiros, e assim por diante. Quem acertar ganha um ponto. Vence aquele que fizer 50 pontos primeiro.

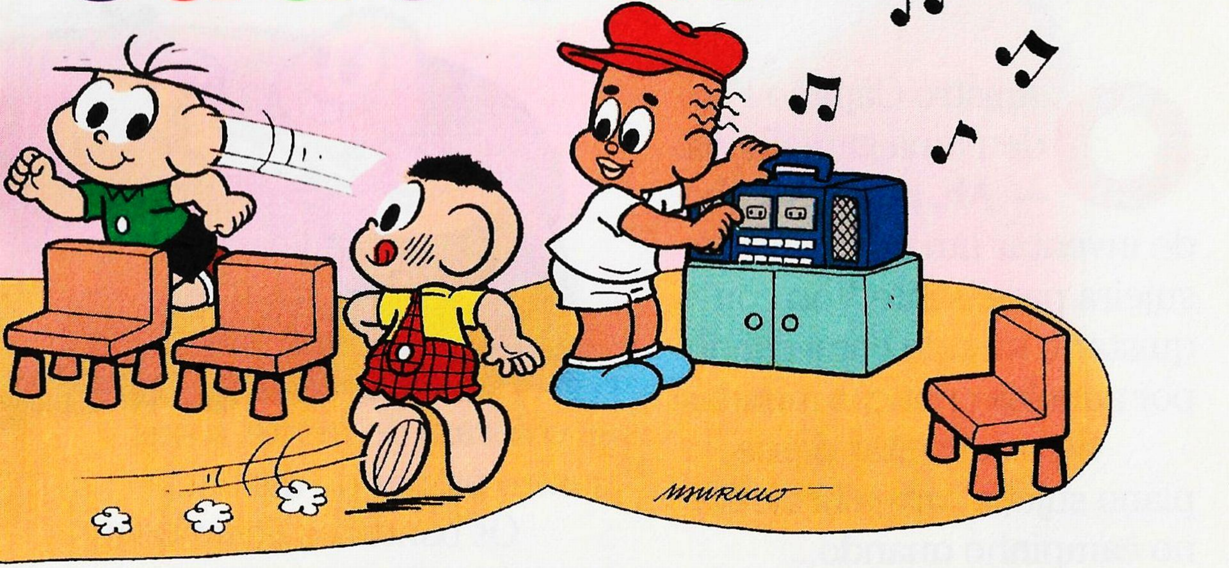
Dança das

No dia do aniversário da Magali, aconteceu uma catástrofe. Ela comeu o bolo inteirinho *antes* dos convidados chegarem. Com velinhas e tudo! Então, pra animar a festa, a Mônica foi logo sugerindo a *Dança das Cadeiras*.

Se você e seus amigos quiserem brincar, escolham alguém pra ficar controlando a música. Depois, formem uma fileira ou um círculo com as cadeiras. Coloquem uma cadeira a menos do que o número de jogadores. Por exemplo: nove cadeiras para dez pessoas.

Ao som de uma música bem animada, comecem a rodar em volta das cadeiras com as mãos para trás. Quando a música parar,

Cadeiras



todos têm que sentar o mais rápido possível. Quem ficar em pé cai fora. Não esqueçam de tirar uma cadeira a cada nova rodada.

O vencedor é aquele que conseguir sentar quando sobrar uma cadeira.

A Mônica e o Nimbus ficaram para a última rodada. Quando a música parou, os dois acabaram sentando juntinhos e aí... CRÁS! A cadeira quebrou e eles foram direto pro chão.

Mãos ao Alto!

O sinistro Capitão Feio deu uma gargalhada:

— Ah, ah, ah! Acabo de inventar um novo raio de sujeira paralisante. Vou conquistar o mundo começando por aquelas crianças metidas!

Sem suspeitar desse plano sujo, a turma brincava no campinho quando...

— Mãos ao alto!

— Capitão Feio! — gritou o Cascão. — Você também quer brincar de *Mãos ao Alto!*?

— Sinto muito! — disse a Mônica. — Mas você terá que esperar a outra rodada!

Você e sua turma também podem brincar. Dividam-se em dois grupos e tirem a sorte pra saber qual será o dos mocinhos.

Pra começar, os grupos se colocam de frente, a uns quatro passos de distância.

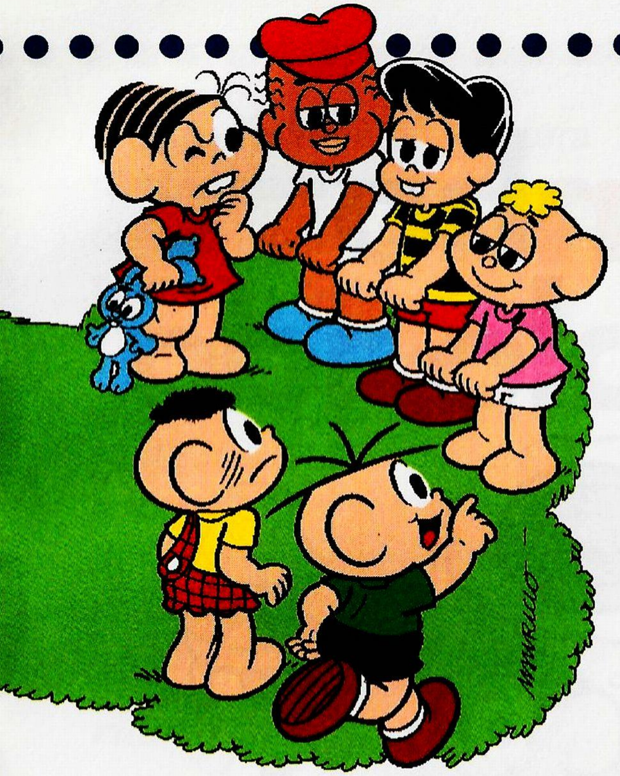
Os bandidos ficam bem juntinhos. Com as mãos para trás, tentam passar uma moeda de um para o outro, sem que o time adversário perceba com quem ela está.

A qualquer instante, um dos mocinhos grita:

— ***Mãos ao alto!***

Imediatamente, os bandidos têm que levantar as mãos fechadas. Depois, o mesmo mocinho manda:

— ***Agora, abaixem as mãos!***



Ao obedecer, os bandidos colocam as mãos sobre as pernas. Outro mocinho, aponta a mão em que ele acredita que está a moeda.

Se errar, o bandido permanece com a mão aberta sobre a perna e outro participante tenta adivinhar. Quando alguém acertar, os mocinhos contam quantas mãos continuam fechadas e anotam este número num papel.

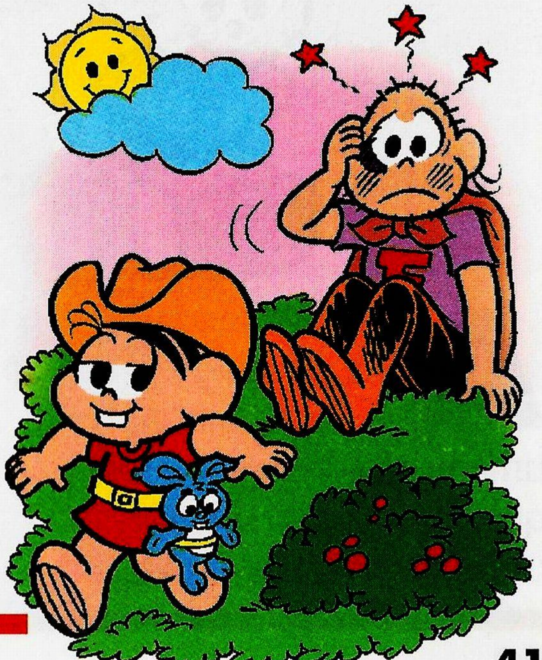
Na próxima rodada, quem era bandido passa a ser mocinho e vice-versa. Aí. a brincadeira recomeça.

O grupo que marcar mais pontos será o vencedor.

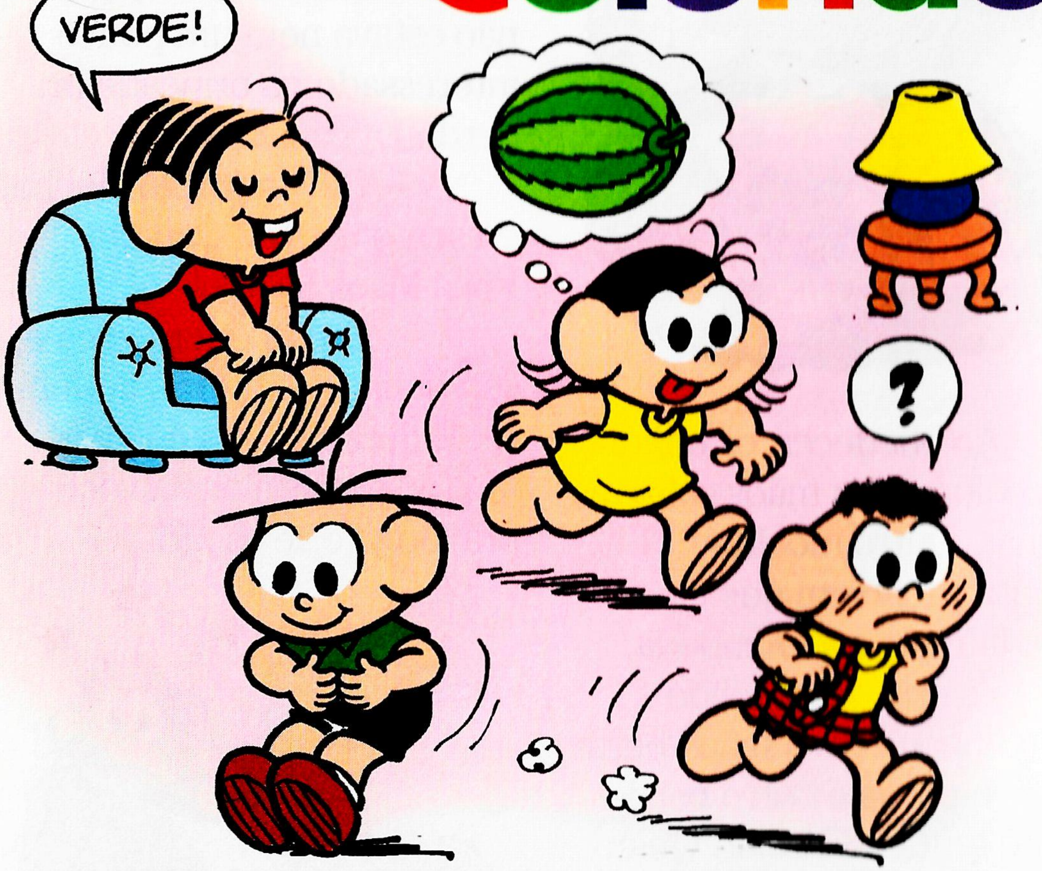
O Capitão Feio, que não estava nem um pouco interessado na brincadeira, perdeu a paciência:

— Olhe aqui, gorducha, eu sou o terrível Capitão Feio! Mãos ao alto!

— Eu sei quem você é, seu bobão! — berrou a Mônica. E deu-lhe uma coelhada tão forte, que a arma voou pra longe e se espatifou.



Elefantinho Colorido



A Mônica chegou com uma novidade:

— Oi, turma! Aprendi uma brincadeira superlegal que chama *Elefantinho Colorido*. Vamos brincar?

De cara, o Cebolinha foi provocando:

— Nem *plecisa* dizer quem vai ser o elefantinho, Mônica!

— Você tem razão! —

retrucou a Mônica. — Agora mesmo estou vendo um elefantinho de olho roxo bem na minha frente!

Você e seus amigos conhecem a brincadeira *Elefantinho Colorido*? É assim: tirem a sorte pra saber quem vai ser o elefantinho. O sorteado diz:

— ***Elefantinho colorido!***

Os outros perguntam:

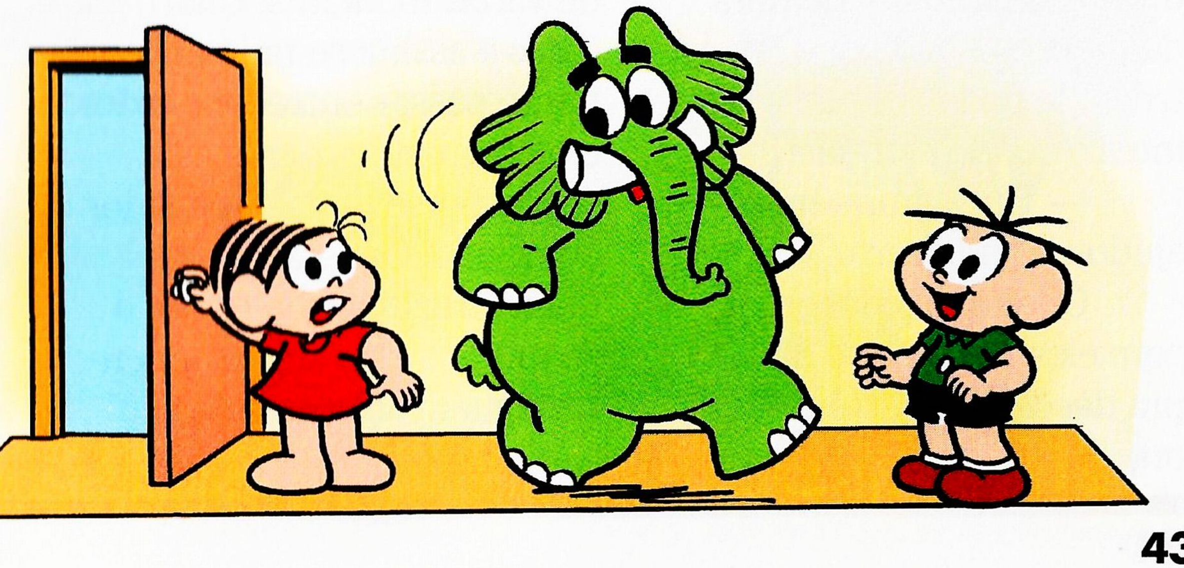
— ***De que cor?***

O elefantinho escolhe uma cor e responde. Então, rapidamente, os jogadores precisam tocar em alguma coisa da cor escolhida. Dois participantes não podem tocar juntos o mesmo objeto.

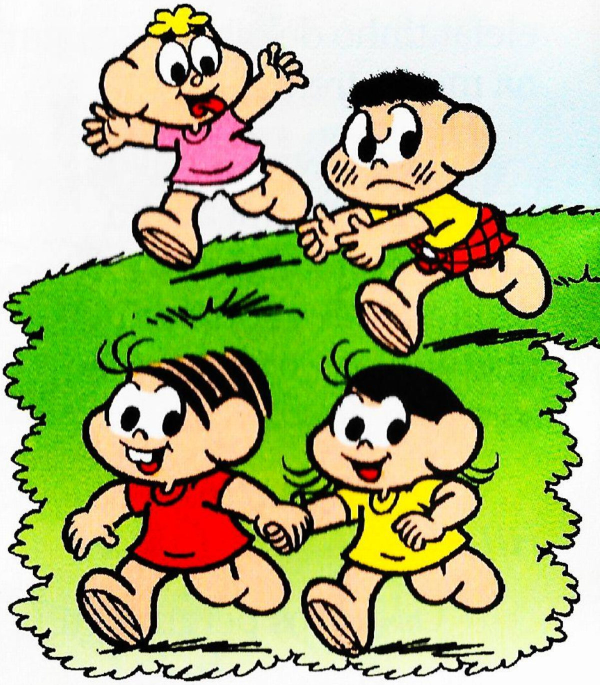
Quem não encontrar alguma coisa da cor que foi pedida fica de fora. A brincadeira continua até que reste apenas um jogador. Ele será o próximo elefantinho colorido.

A turma estava no auge da brincadeira quando a campainha tocou. A Mônica abriu a porta e quase caiu dura. Sabe quem era? Nada mais, nada menos do que o Jotalhão!

— Oi, gente! Será que eu posso brincar também?



Pega-Pega



Sempre que a turma brinca de *Pega-Pega*, a Mônica esquece que é só uma brincadeira e acaba acertando os meninos com o seu coelhinho. Da última vez, o Cebolinha foi logo avisando:

— A gente só *blinca* se você deixar o Sansão de *fola*, Mônica!

— É isso mesmo! — disse o Cascão. — Lembra daquela coelhada que levei a troco de nada? Fiquei o dia inteiro vendo estrelas!

— Hum, hum, hum! — ajudou o Humberto.

O jeito foi concordar com eles e colocar o Sansão pra descansar debaixo de uma árvore.

Você e seus amigos podem brincar de *Pega-Pega* de várias maneiras. Uma delas é assim: se um participante passar entre o pegador e o companheiro que está sendo perseguido, o pegador começa a correr atrás de quem cruzou a sua frente e só muda o alvo se, novamente, alguém atravessar o seu caminho.

Outra maneira engraçada de brincar é combinando com seus amigos que os jogadores estarão a salvo enquanto estiverem segurando o nariz com uma das mãos e um pé com a outra.

Há também um tipo de pega-pega em que o jogador pego tem que manter uma das mãos no lugar onde foi tocado pelo pegador e assim tentar agarrar os amigos.

A brincadeira estava indo muito bem, até que a Mônica notou duas orelhas azuis nas mãos do Cebolinha:

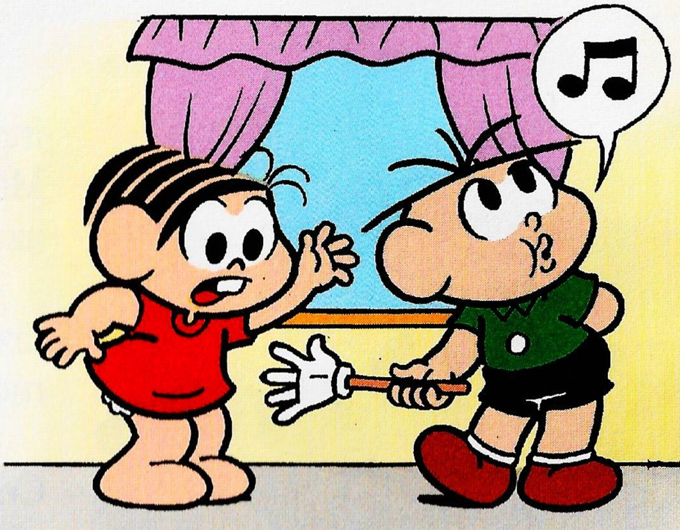
— O que vocês estão fazendo com o Sansão, seus moleques?

Sem parar de correr o Cebolinha explicou:

— A *blincadeira* fica mais emocionante quando a gente tem um bom motivo *pla coler* de você, Mônica!

Então, o *Pega-Pega* começou pra valer!

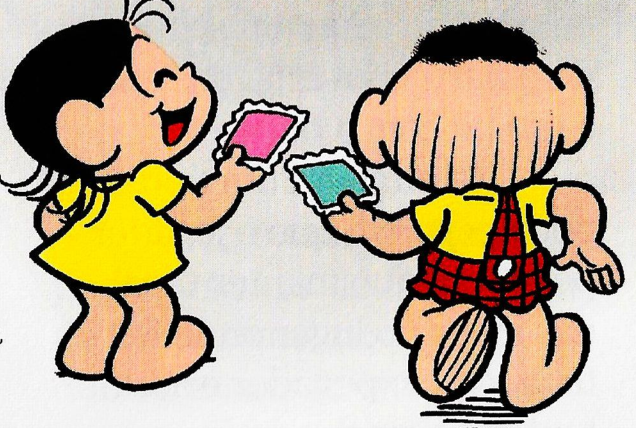
Boca-de-Forno



Vamos brincar de *Boca-de-Forno*, turma? — convidou a Mônica.

— Oba! — gritou a Magali. — Que idéia deliciosa! Podemos assar tortas, bolos e fazer doces supergostosos!

— Ai... — suspirou a Mônica. — Você entendeu tudo errado!



E você? Conhece essa brincadeira? Pra ela ficar bem legal, chame pelo menos cinco amigos pra brincar. Você e sua turma tiram a sorte pra escolher o mestre, que da início ao desafio:

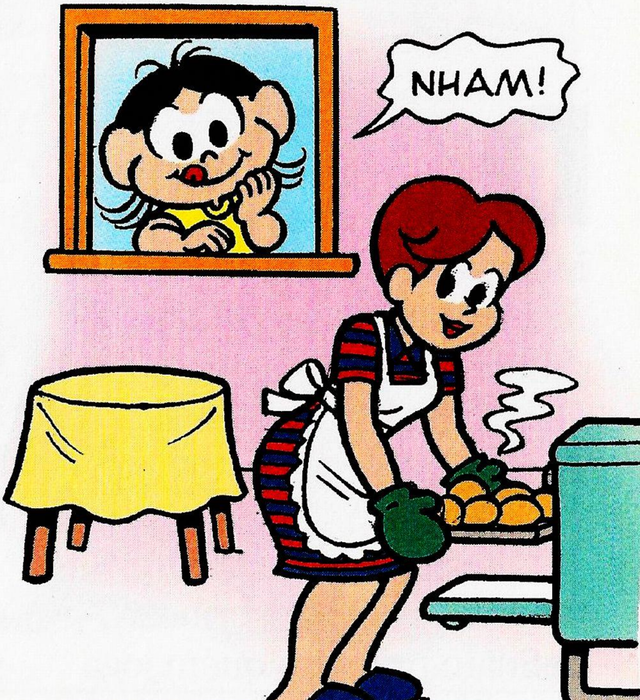
Os outros ganham um "bolo" do mestre, isto é, um tapa na palma da mão. Ele pode ser frio (fraquinho), morno (médio) e quente (forte). Quem chegou primeiro escolhe como será o bolo que os amigos irão levar.

Depois que aprendeu a brincadeira, a Magali resolveu brincar de *Boca-de-Forno* de um jeito diferente... comendo bolinhos de verdade!

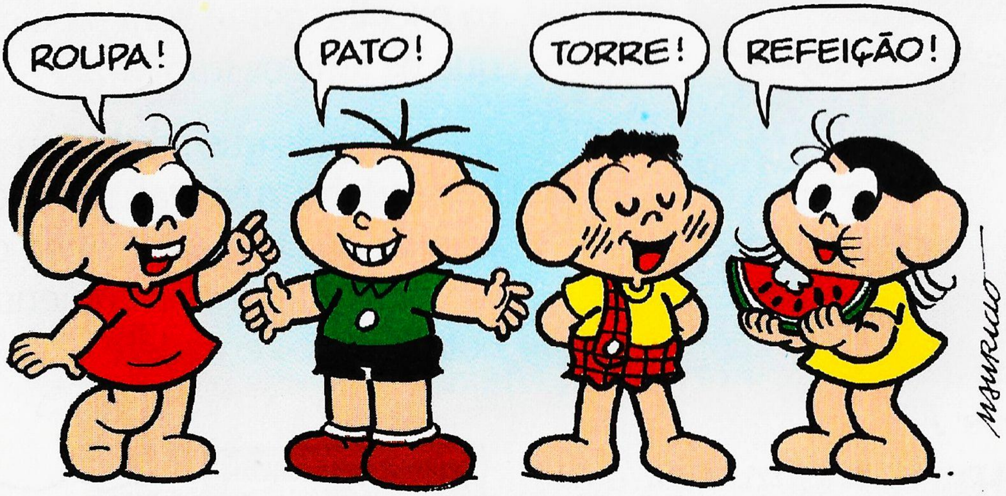
Mestre: *Boca-de-Forno?*
Todos: *Forno!*
Mestre: *Vocês farão tudo o que o mestre mandar?*
Todos: *Faremos!*
Mestre: *E quem não fizer?*
Todos: *Ganha bolo!*

Aí, o mestre manda que os companheiros tragam alguma coisa: uma pedra, um álbum de figurinhas, uma bolinha de gude, um selo...

Quem conseguir cumprir a tarefa primeiro será o próximo a dar a ordem.



Brincadeira das Sílabas



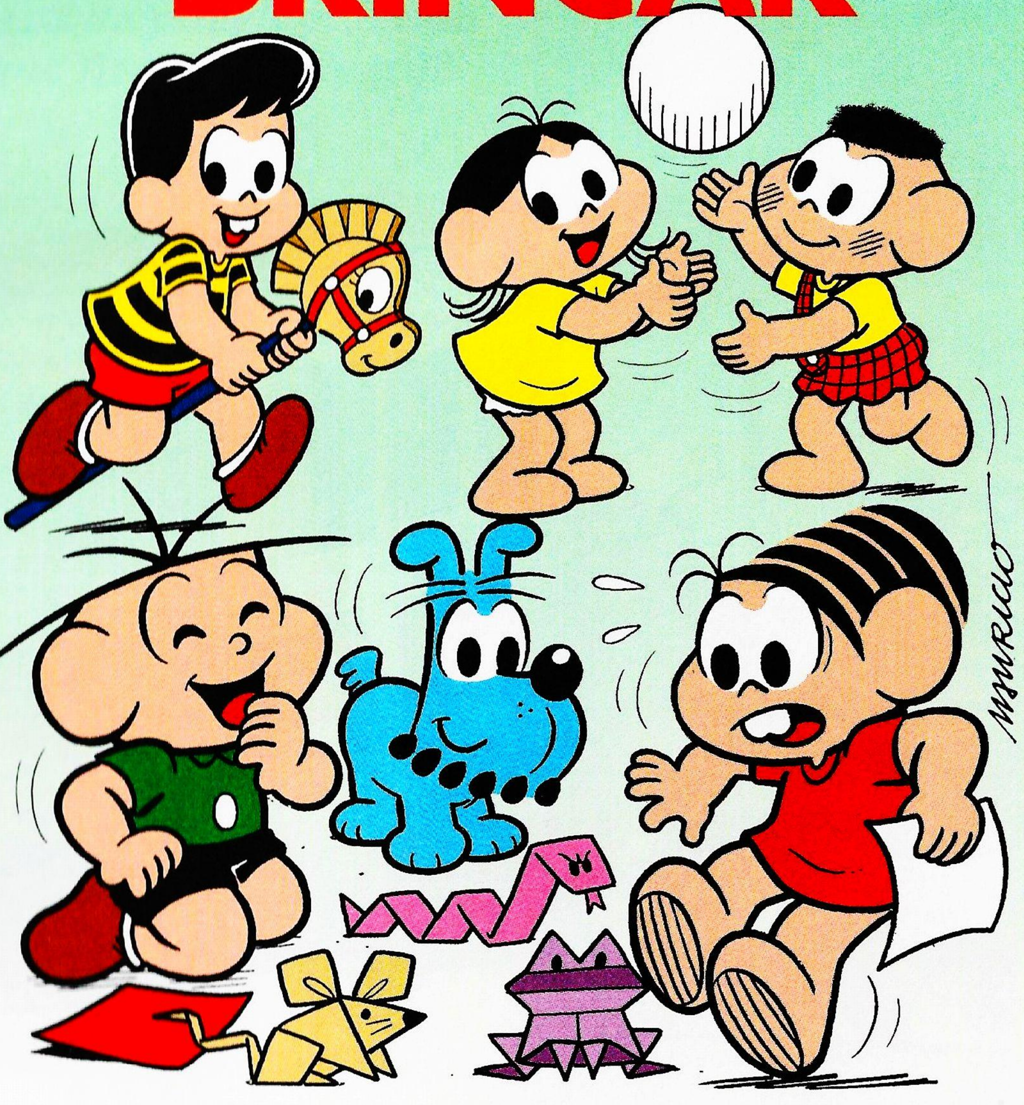
Durante viagens longas, que parecem não acabar nunca, a Mônica sempre lembra da *Brincadeira das Sílabas*. O drama é brincar com o Cebolinha. Como ele fala errado, logo cai fora do jogo.

Se você e sua turma também quiserem brincar, definam primeiro quem joga depois de quem. O escolhido pra começar diz uma palavra. O seguinte tem que falar outra que comece com a última sílaba da palavra dita. Por exemplo: se alguém fala *ra**to***, o seguinte pode dizer ***to**mate*, o próximo fala ***te**nente* e assim por diante.

Aquele que demorar muito para dar uma nova palavra, fica fora do jogo.

Capítulo 2

FAZER E BRINCAR

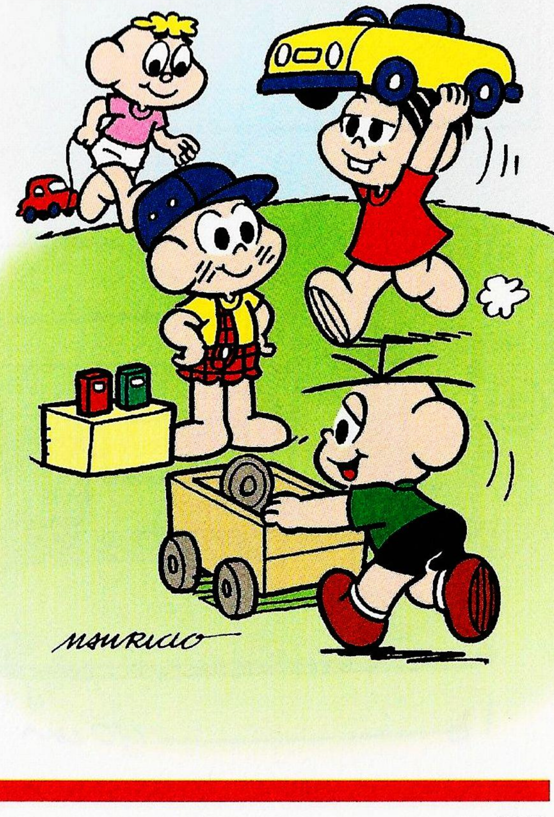


Posto de Gasolina

O Cebolinha e o Cascão passam o dia inteiro brincando com seus carrinhos. Eles até fizeram um posto de gasolina com uma caixa de papelão. E não é que ficou superlegal?

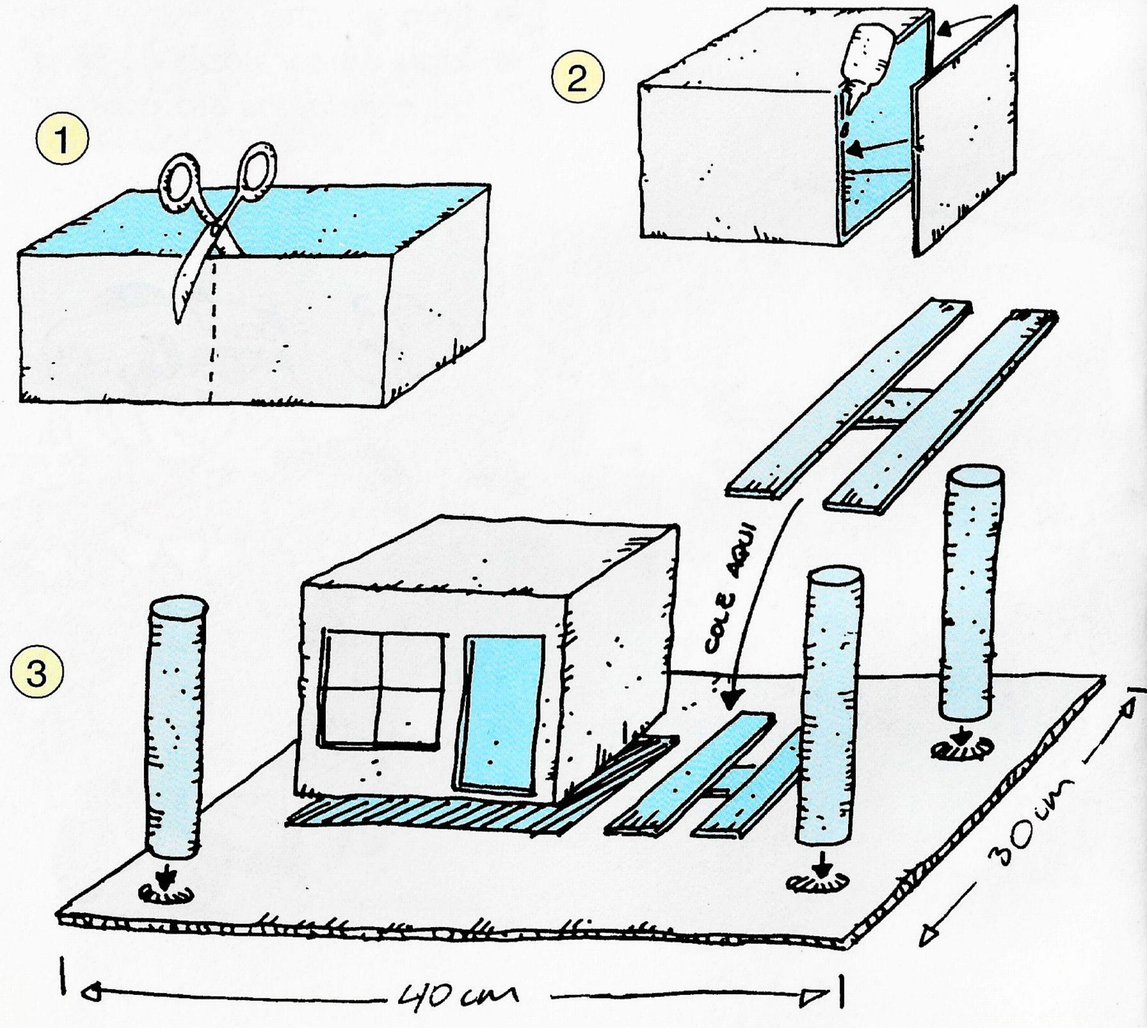
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 caixa de sapato
- 2 folhas de papel cartão
- 3 tubos de papel toalha
- 2 caixas de fósforos
- papel espelho
- barbante ou fio colorido
- cola branca
- fita adesiva
- tinta guache
- lápis de cor, lápis de cera ou canetinhas hidrocor



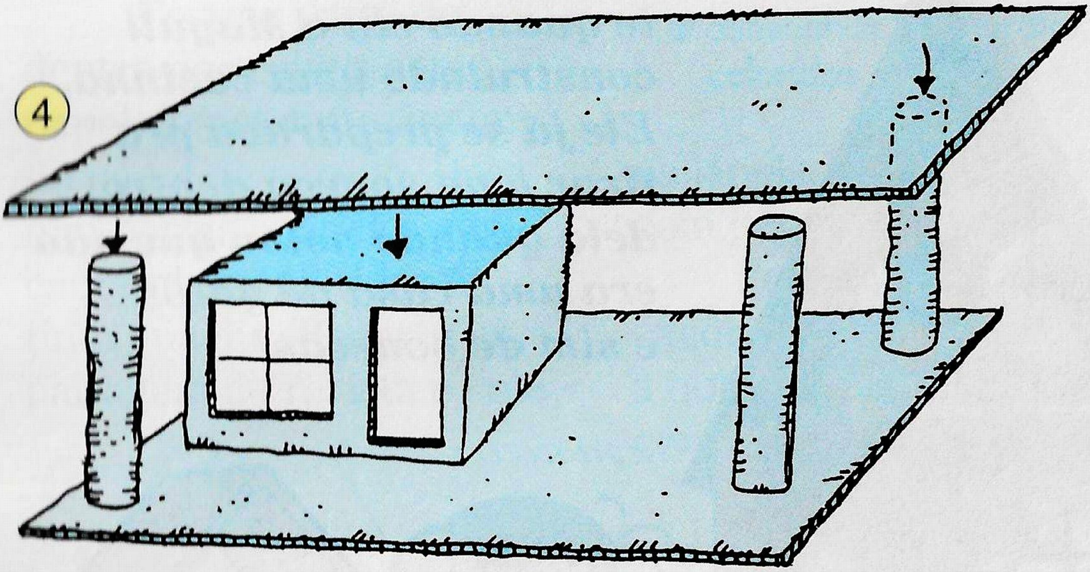
Corte a caixa de sapato ao meio e feche a lateral aberta (desenhos 1 e 2). Recorte a janela e a porta. Pinte. Recorte dois retângulos de papel cartão de 30 cm x 40 cm. Cole a caixa no canto esquerdo de um dos retângulos (desenho 3).

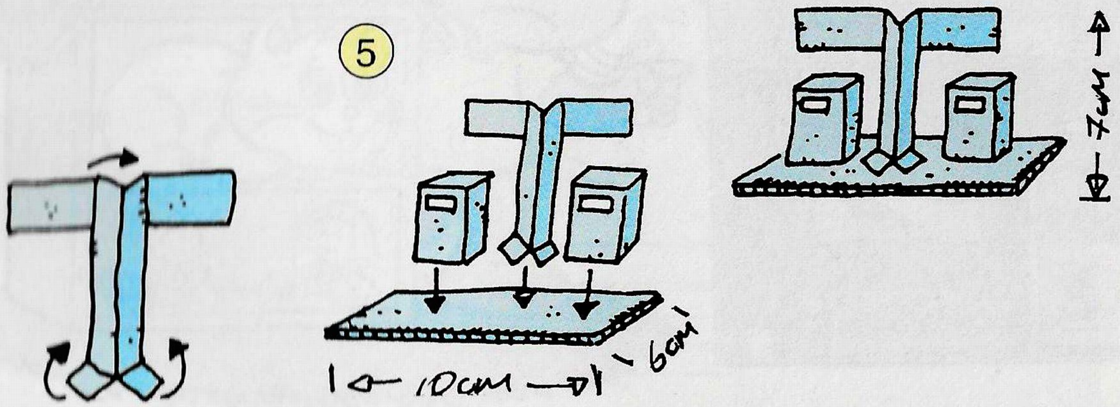
Corte os tubos de papel toalha na mesma altura da caixa de sapato e pinte. Quando estiverem bem secos, cole um em cada canto da base. Cole o outro retângulo sobre os



tubos e a caixa para fazer o teto (desenho 4).

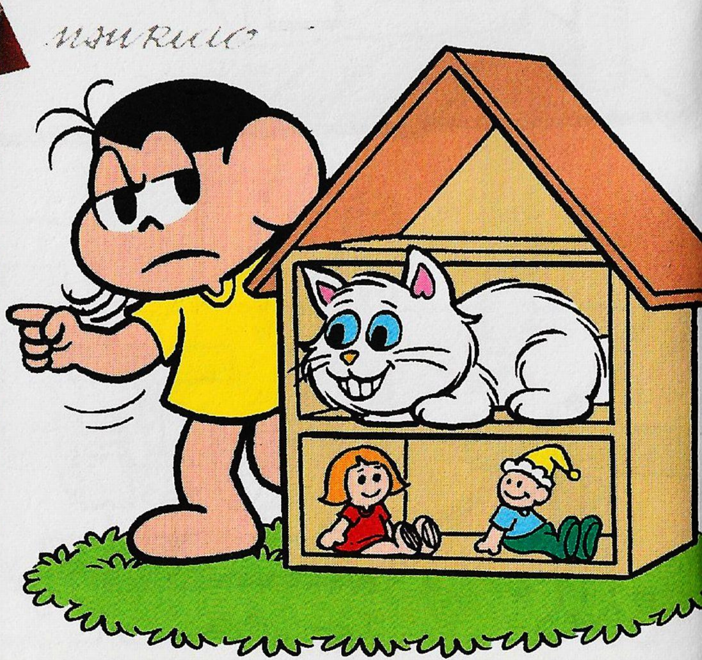
Para as bombas de gasolina, forre as caixinhas de fósforo com papel espelho. Desenhe os visores das bombas num pedaço de papel de outra cor e cole nas caixinhas. Faça as mangueiras com barbante ou fio colorido. Desenhe as placas na cartolina, recorte-as e cole junto com as bombas sobre uma base de papelão (desenho 5) .





Casinha de Bonecas

O Mingau ficou todo contente quando viu a Magali construindo uma casinha. Ele já se preparava pra tirar uma soneca dentro dela quando notou que não era uma casa de gatos e sim de bonecas!



Copie o desenho 1 na cartolina, obedecendo as medidas, para fazer o telhado e o sótão. Recorte. Dobre e cole nos locais indicados (desenho 2). Cole o sótão sobre a caixa de sapato (desenho 3).

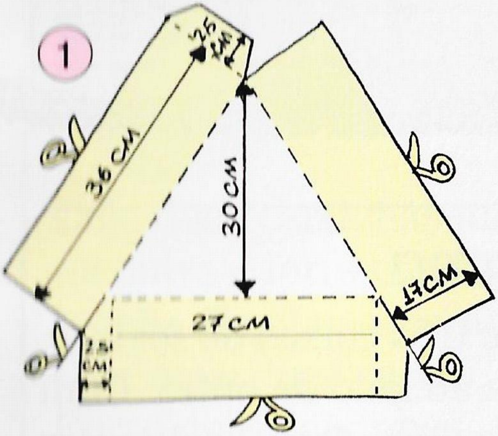
Forre a parte de dentro das caixas com papel de presente, imitando papel de parede. Desenhe portas e janelas com canetinhas coloridas ou tinta guache. Recorte uma paisagem de revista e cole na janela. Faça as cortinas com papel crepom.

Por último, cole as caixas de sapato uma sobre a outra. Pinte o lado de fora com tinta guache.

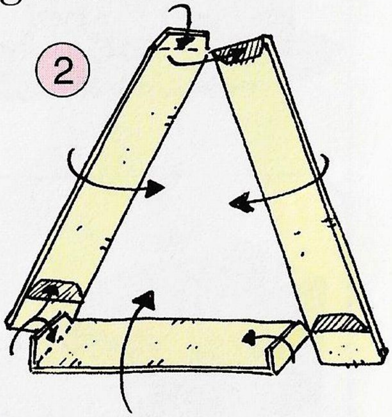
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 folha de cartolina vermelha
- 2 caixas de sapato iguais
- papéis de presente
- tinta guache
- papel crepom
- cola branca
- revistas velhas
- canetinhas hidrográficas coloridas

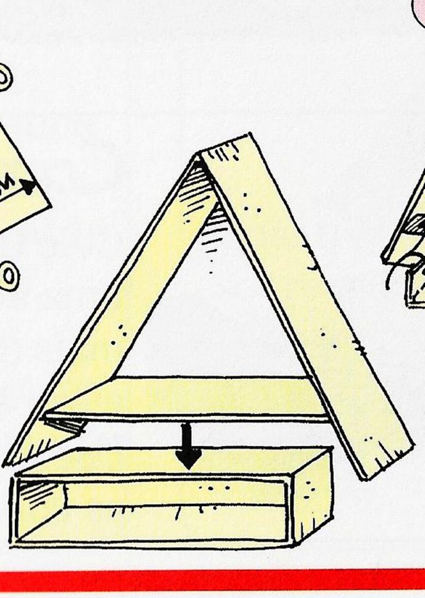
1



2

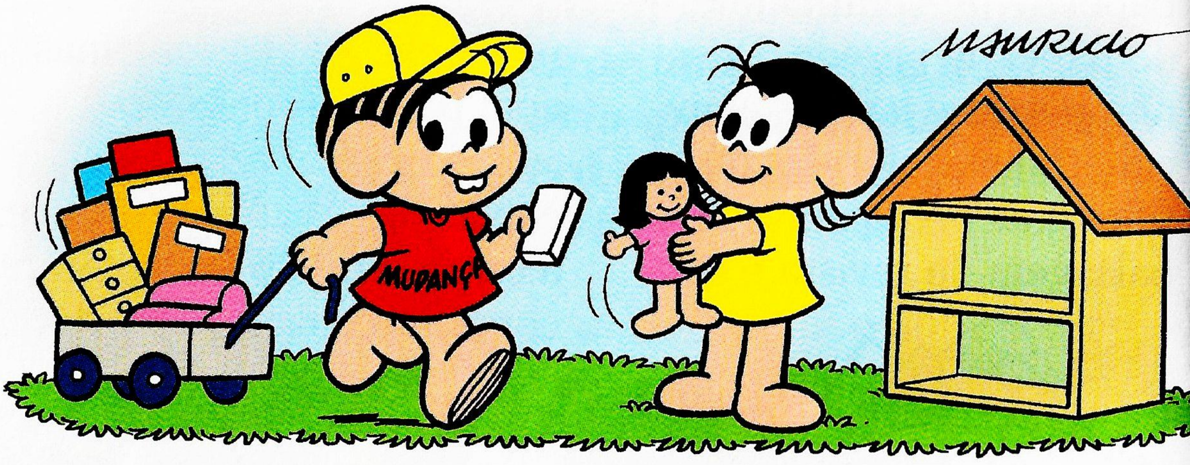


3



Mobília Para Bonecas

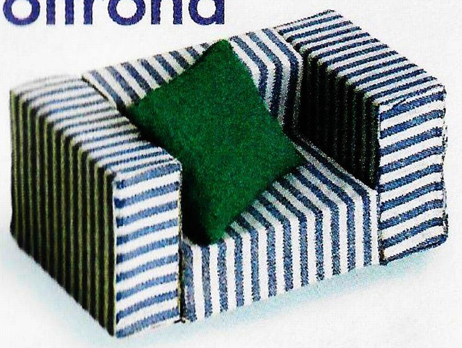
As meninas curtiram tanto a casinha de bonecas da Magali que foram logo inventando móveis supertransados. As bonecas adoraram!



Cama

Cole três caixas de fósforo uma ao lado da outra. Com mais duas, faça a cabeceira e os pés da cama. Pinte. Use retalhos coloridos para as cobertas.

Poltrona



Forre quatro caixas de fósforo com tecido e cole uma na outra.

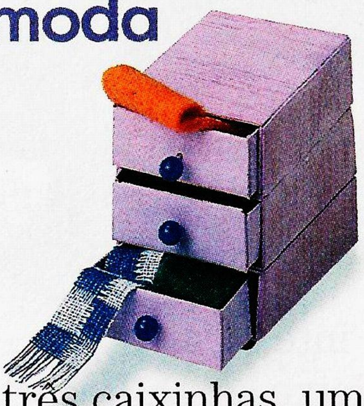
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- caixas de fósforo
- retalhos de tecido
- cola branca
- tinta guache
- alfinetes de bolinha ou percevejos
- 1 caixinha de papelão
- 1 revista velha
- 2 carretéis de linha (de madeira)
- 1 bolacha de chope
- cartolina

Sofá

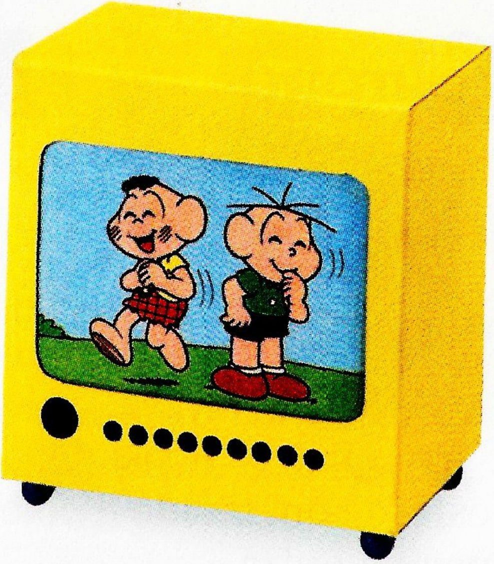
Cole duas caixinhas uma na outra e forre com tecido. Repita a operação com mais duas caixas. Forre duas caixinhas separadas para os braços do sofá. Cole todas as peças.

Cômoda



Cole três caixinhas, uma sobre a outra. Pinte e deixe secar. Espete alfinetes nas gavetas das caixas para fazer os puxadores.

Televisão



Recorte a frente da caixinha para fazer a tela. Pinte com guache. Recorte uma figura e cole-a pelo lado de dentro da caixa como se fosse a imagem da TV. Desenhe os botões e use alfinetes de bolinha para os pés.

Abajur

Pinte o carretel e deixe secar. Recorte um retângulo de cartolina de 2 cm x 15 cm e cole em volta do carretel, formando a cúpula do abajur.

Mesa

Pinte o carretel e a bolacha de chope. Cole um no outro. Você pode substituir a bolacha de chope por um círculo de cartolina.

Bola de Meia

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 meia de náilon velha
- jornal

Dona Cebola foi se vestir, mas não achou a meia de náilon. Revirou todas as gavetas e nada. Mal sabia ela que a meia tinha virado bola e estava rolando no campinho.

Você não precisa fazer como o Cebolinha! Peça pra sua mãe uma meia que ela não use mais. Amasse algumas folhas de jornal dando a elas uma forma arredondada. Coloque bem no fundo da meia. Torça a meia e volte a passar sobre a bola. Faça isso sucessivamente até chegar ao final. Aí, basta dar um nó na abertura da meia e... chutar pro gol!

Carrinho de

O Cebolinha construiu um carrinho de rolimã chocante. Quando os meninos viram, cada um quis fazer o seu. Resultado: o campinho virou uma pista de Fórmula 1!

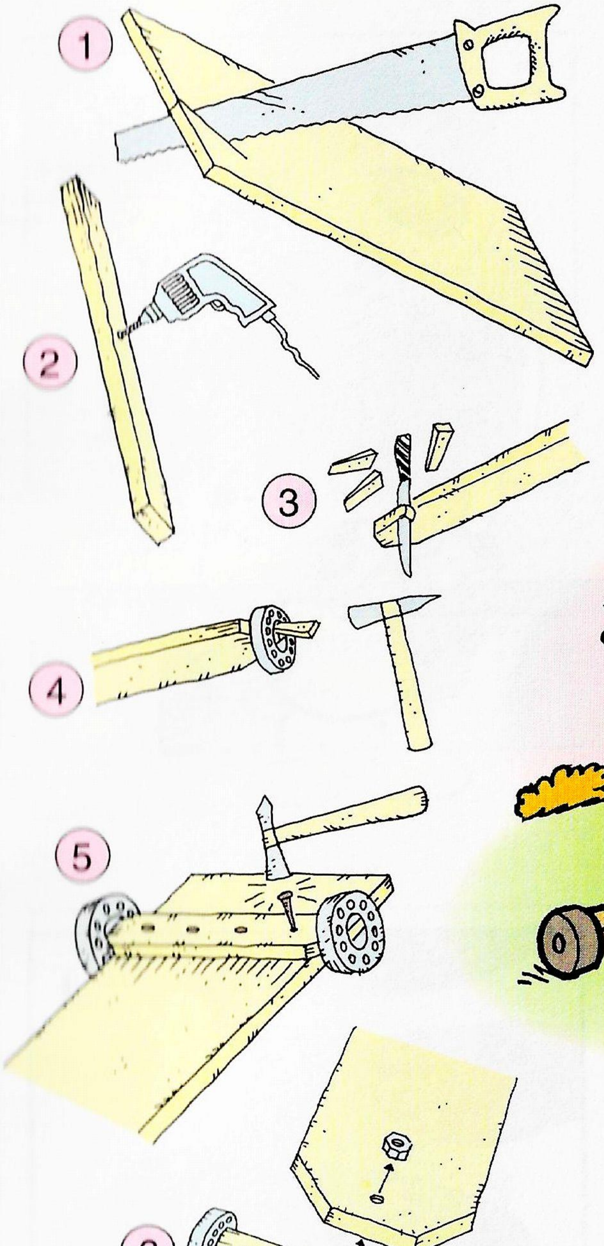
Com a ajuda do papai, serre a tábua para fazer a frente do carrinho (desenho 1). Peça que ele faça um furo na tábua e outro na ripa maior (desenho 2) e, com uma lâmina, arredonde as pontas das ripas na largura dos rolimãs (desenho 3).

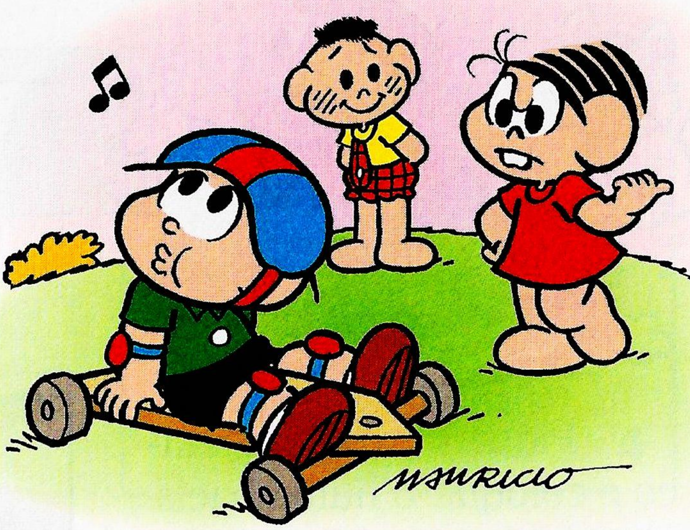
Encaixe os rolimãs e coloque os calços feitos com as sobras da madeira (desenho 4). Lixe tudo. Pinte as ripas e a tábua. Deixe secar. Pregue a ripa menor na parte de trás da tábua (desenho 5). Fixe a ripa maior na parte da frente com o parafuso e a porca (desenho 6).

Rolimã

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 tábua de 1 m x 30 cm
- 1 ripa de 80 cm x 3 cm
- 1 ripa de 60 cm x 3 cm
- 4 rolimãs
- 1 parafuso com porca
- pregos
- tinta esmalte sintético
- martelo
- serrote
- furadeira
- lixa para madeira





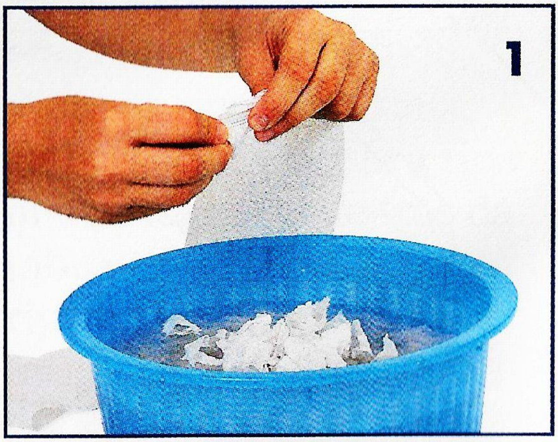
Teste o seu carrinho num lugar seguro, longe de automóveis e ladeiras. Não esqueça de usar capacete, luvas e joelheiras.

Papel Machê

A Magali foi visitar o Quinzinho e encontrou uns pães tão tentadores em cima do balcão que NHAC!... engoliu todos de uma só vez. Nem deu tempo de avisar que eram de papel machê.

Pique o papel higiênico e coloque-o numa bacia com água (desenho 1). Quanto menores forem os pedacinhos, melhor.

Acrescente a água sanitária e deixe de molho de um dia para o outro.



Escorra toda a água, mas não esprema o papel (desenho 2).

Acrescente a farinha de trigo aos pouquinhos e vá mexendo até conseguir uma massa lisa e firme (desenho 3). Se a massa ficar muito dura ou quebradiça, é só colocar mais água.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 rolo de papel higiênico
- farinha de trigo
- 3 colheres de sopa de cola
- 1 colher de sopa de água sanitária
- lixa fina
- tinta guache ou plástica

Junte a cola à mistura e amasse tudo com as mãos. Prontinho! Pode modelar o que quiser. Depois, espere secar, lixe, e então pinte.

Se preferir, substitua o papel higiênico por jornal. Nos dois casos, você pode pedir ajuda para a mamãe e bater todos os ingredientes no liquidificador.

Fantoches

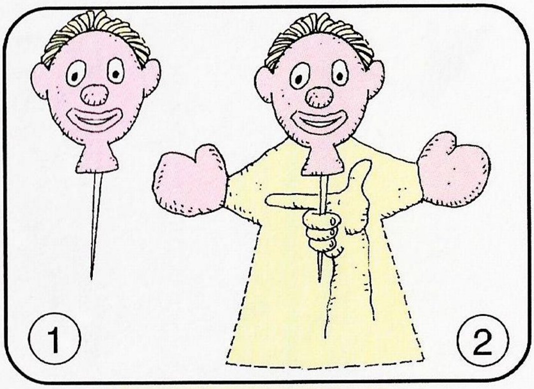
A Mônica levou o maior susto quando viu dois monstrinhos verdes se mexendo na janela. Ela já ia gritar quando o Cebolinha e o Cascão caíram na risada com os fantoches nas mãos.

Prepare a massa de papel machê. Faça uma bola e modele a cabeça do fantoche. Por último, molde o pescoço e espete um palito de churrasco bem no centro (desenho 1). Deixe secar. Dê acabamento com uma lixa e pinte.

Faça a roupinha com retalhos de tecido. Para as mãos, use feltro e pregue-as na manga. Costure um elástico no decote e prenda-o no pescoço. Os cabelos são feitos com lã.

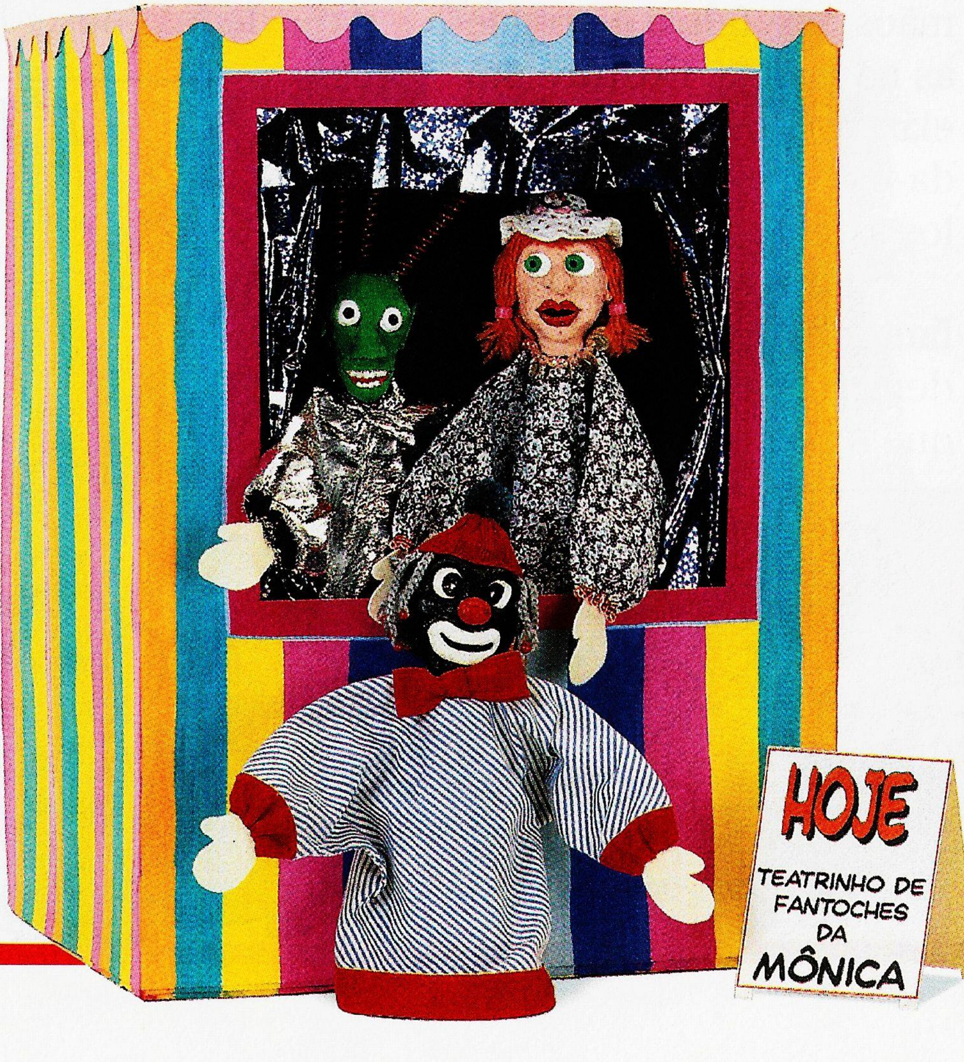
Para movimentar o fantoche, enfie a mão por dentro da roupinha, coloque o polegar e o indicador no lugar dos braços e segure o palitinho com os outros dedos (desenho 2).

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- tinta guache ou plástica
- palitos de churrasco
- lixa
- retalhos de tecido
- restos de lã
- feltro



Teatro de Fantoches

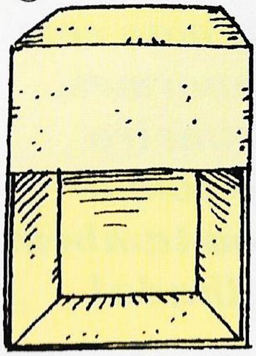
O Nimbus ganhou uma televisão novinha pra assistir à previsão do tempo, mas quem gostou mesmo do presente foi o Do Contra, que usou a caixa pra montar um teatrinho de fantoches.



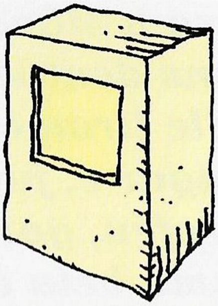
Corte metade da parte de trás da caixa (desenho 1). Recorte uma janela de 30 cm x 30 cm na frente (desenho 2). Forre toda caixa por dentro com papel espelho. Pinte a parte de fora com tinta guache e deixe secar. Faça uma cortina franzida com papel crepom ou, se preferir, tecido. Prenda a cortina na janela pelo lado de dentro da caixa com fita adesiva e pode começar o espetáculo.

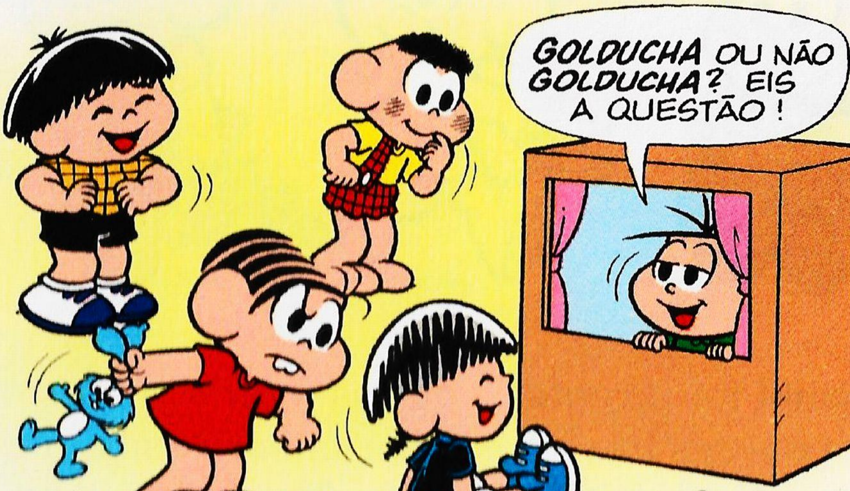
VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 caixa de papelão grande
- tinta guache
- cola branca
- papel espelho
- papel crepom
- fita adesiva

①



②





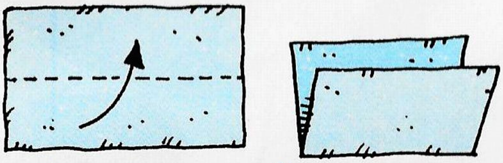
Origami

A turma entrou num campeonato de origami. O Cebolinha fez uma dobradura que era a Mônica, mas com uns dentões enormes. Ele tirou o primeiro lugar e, junto com o troféu, ganhou também uma bela coelhada!

O origami foi inventado pelos japoneses há muito tempo. É um jeito de dobrar o papel formando bichos, flores e várias outras figuras. Antes de fazer um origami é preciso aprender os principais símbolos e técnicas de dobradura. Veja só:

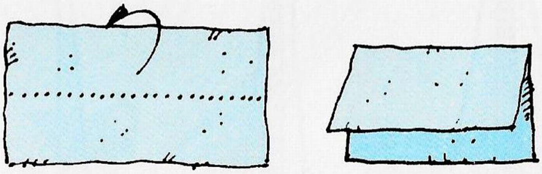
Dobra Vale

A linha tracejada indica uma dobra chamada *vale*. Para fazê-la, dobre o papel para cima.



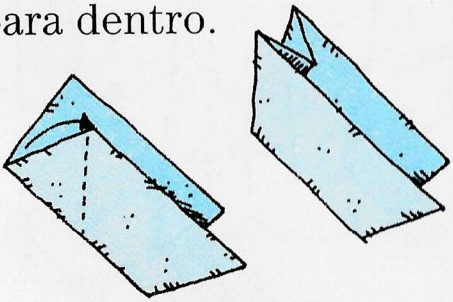
Dobra Montanha

Esta linha indica uma dobra chamada *montanha*, que é feita dobrando-se o papel para trás.



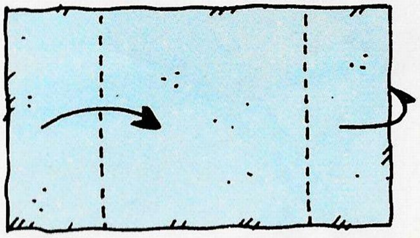
Dobra Invertida

Para fazer esta dobra, empurre o canto do papel para dentro.

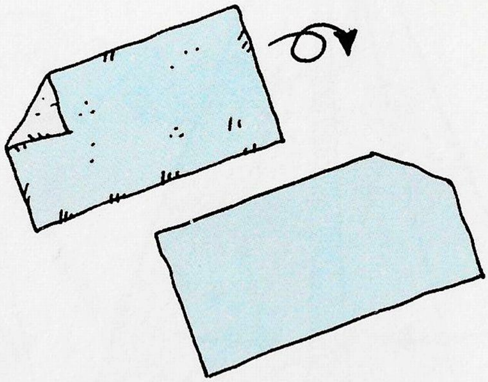


Setas

A setas mostram a direção em que deve ser feita a dobra. A seta inteira significa *dobre para frente* e a meia seta, *dobre para trás*.



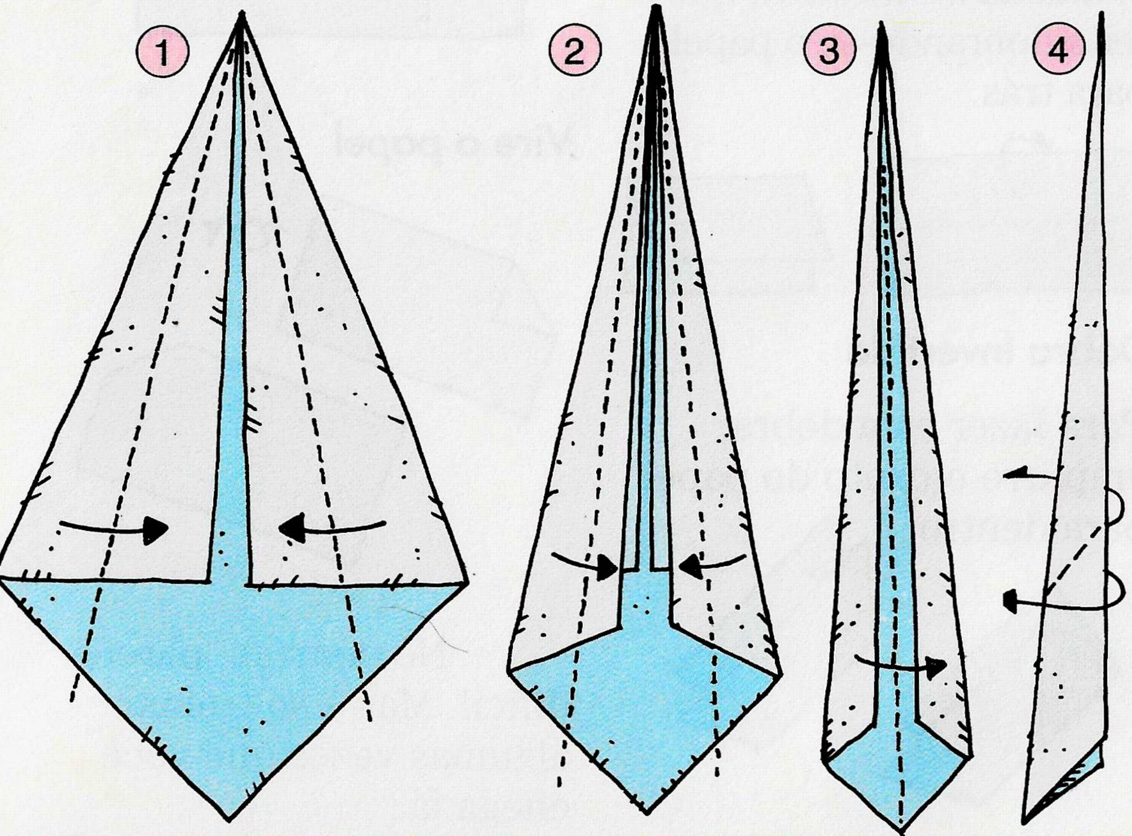
Vire o papel



No começo, parece difícil. Mas é só treinar algumas vezes que você chega lá.

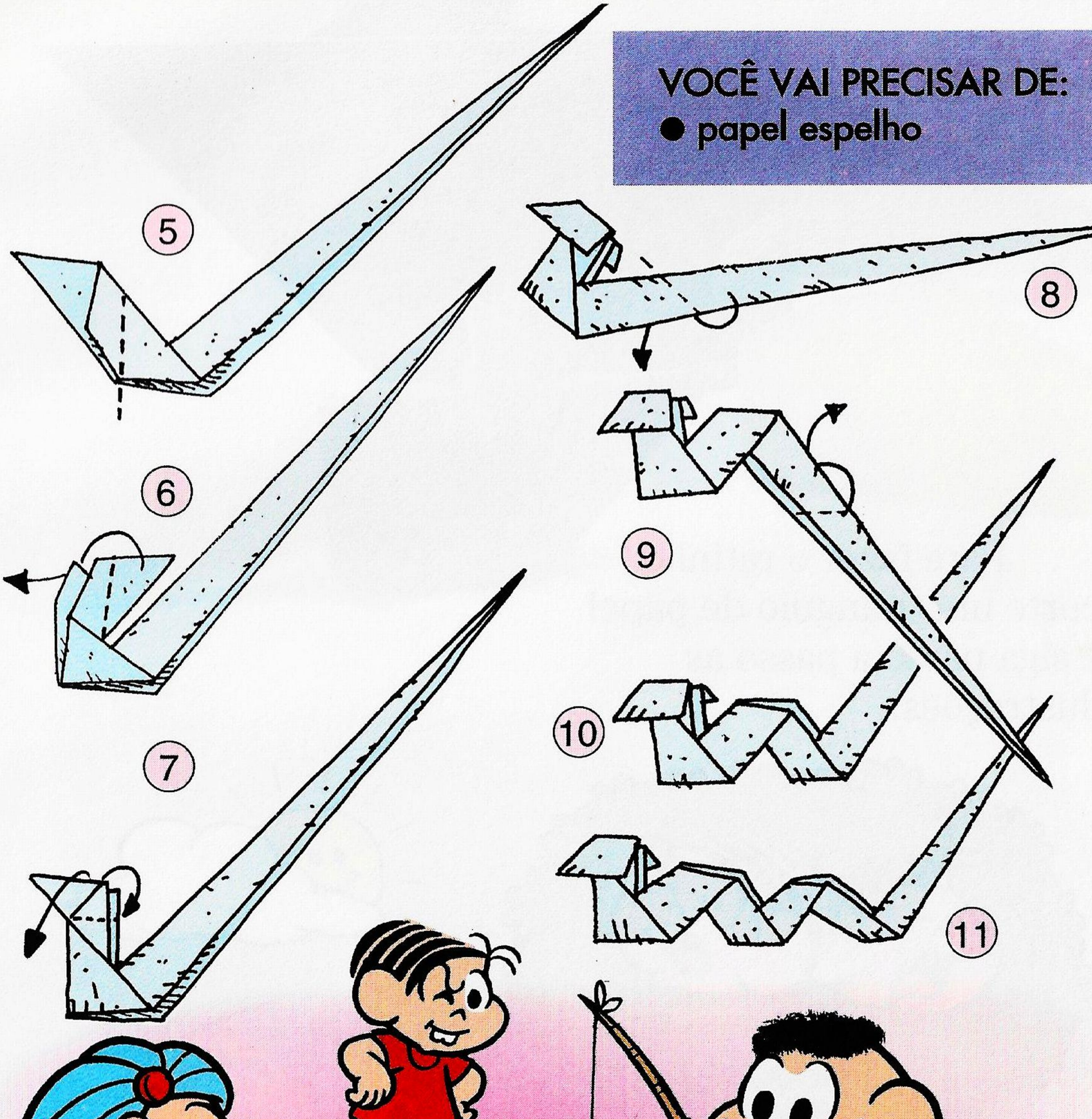
Cobra

Para fazer a cobra, recorte um quadrado de papel bem grande e dobre-o conforme as ilustrações.



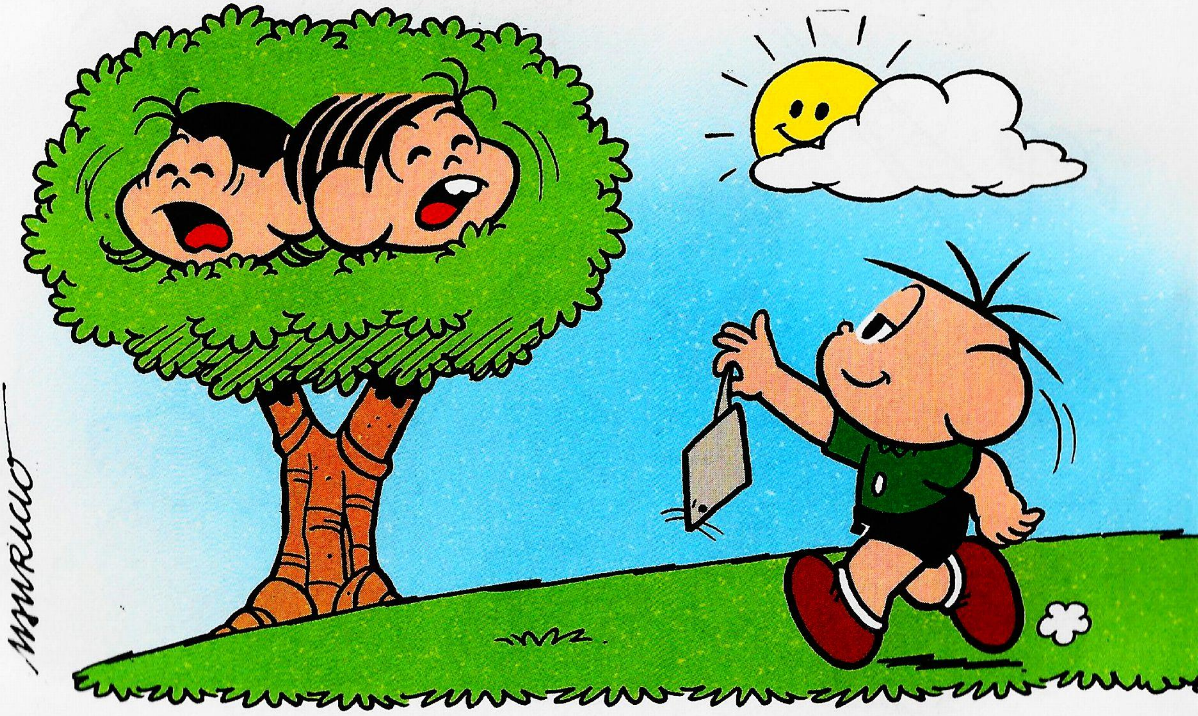
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- papel espelho

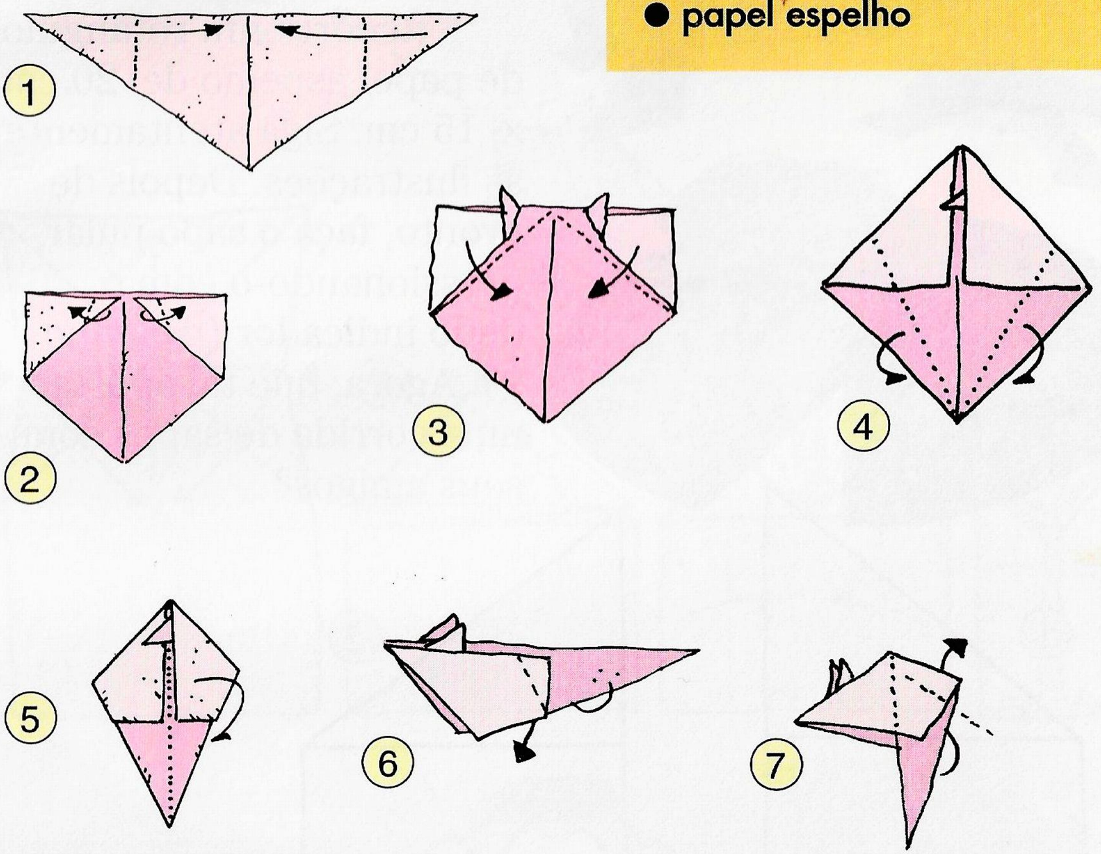


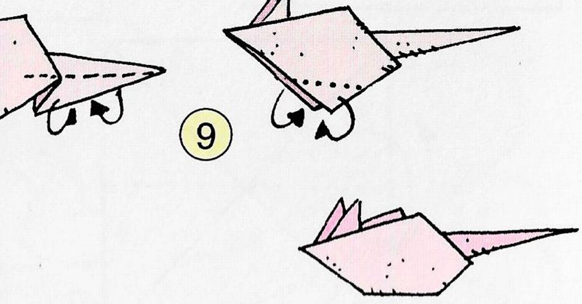
Ratinho

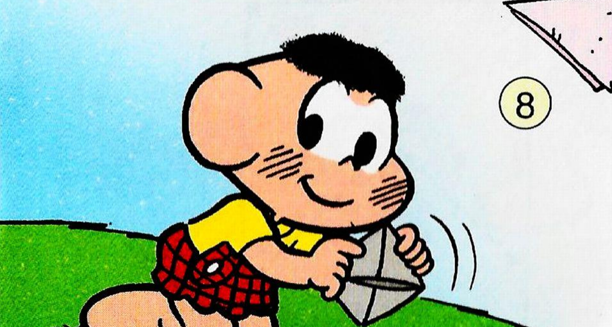
Para fazer o ratinho, corte um triângulo de papel e siga passo a passo as ilustrações.



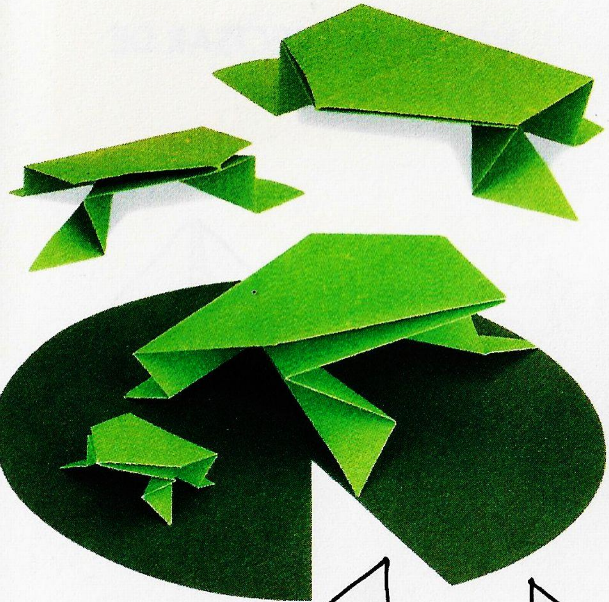
VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- papel espelho



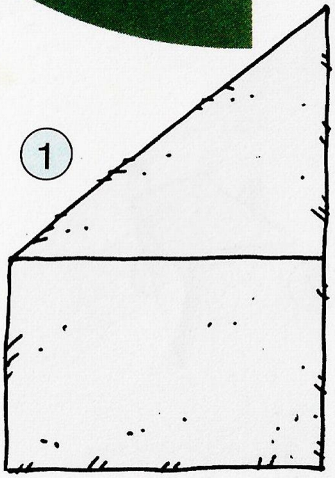


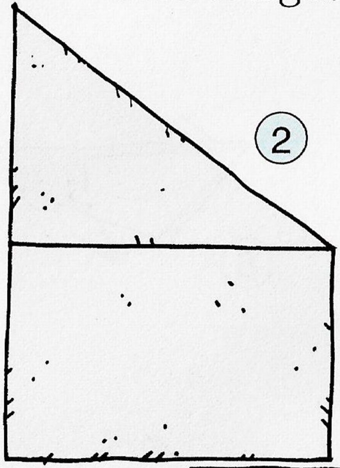


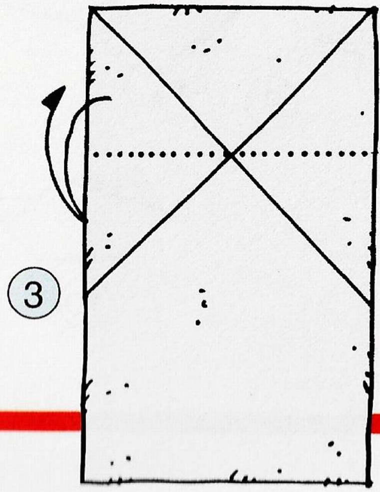
Sapo Pula-Pula

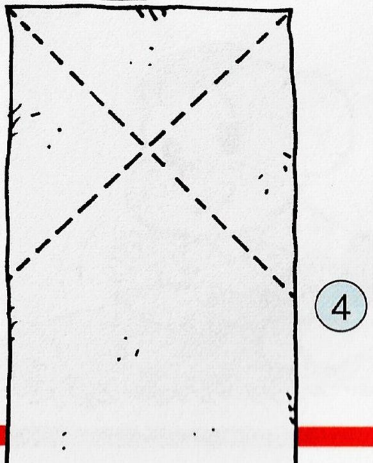


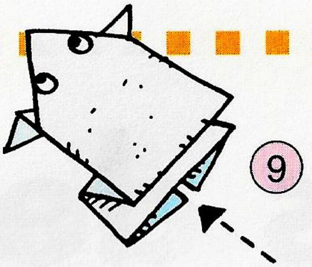
Recorte um retângulo de papel espelho de 20 cm x 15 cm. Siga atentamente as ilustrações. Depois de pronto, faça o sapo pular, pressionando-o com o dedo indicador (desenho 9). Agora, que tal apostar uma corrida de sapos com seus amigos?





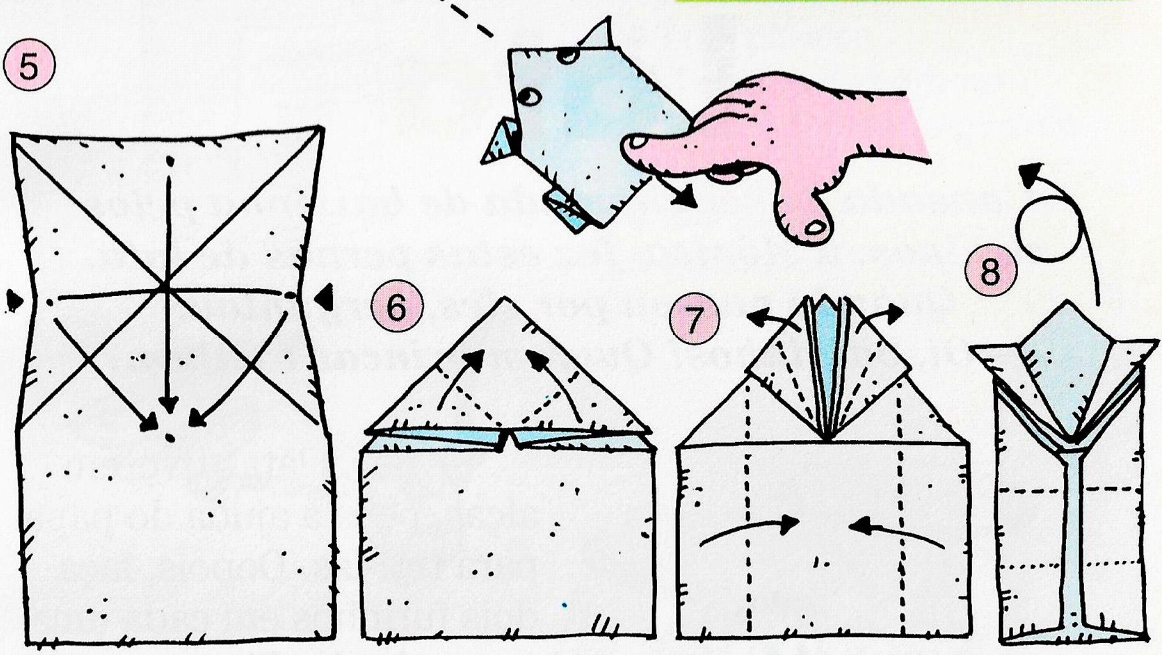


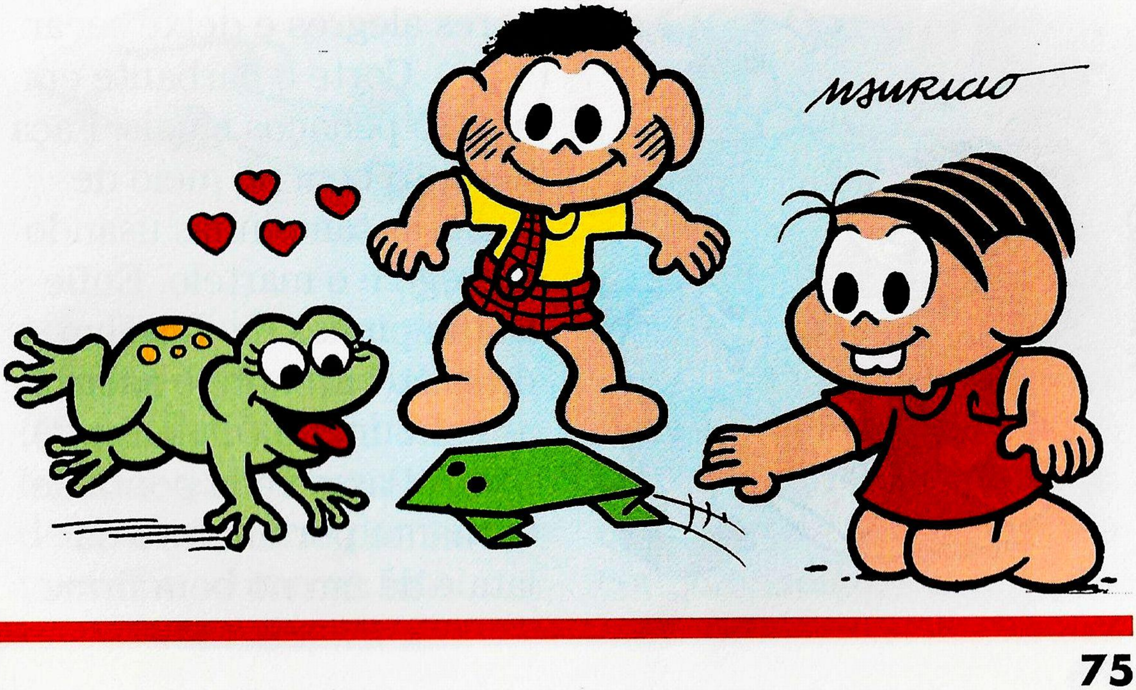




VOCÊ VAI PRECISAR DE:

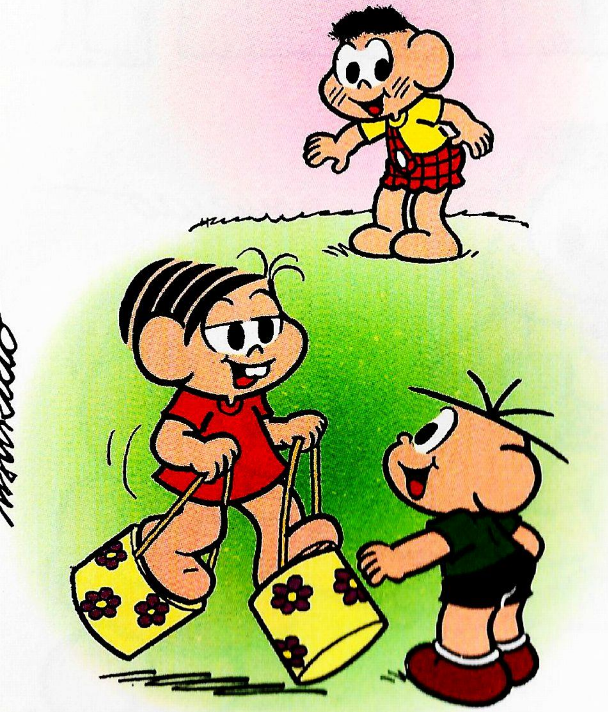
- papel espelho





Pernas de Lata

Cansada de ser chamada de baixinha pelos meninos, a Mônica fez estas pernas de lata. Quando passou por eles, perguntou:
— Oi, baixinhos! Querem brincar também?

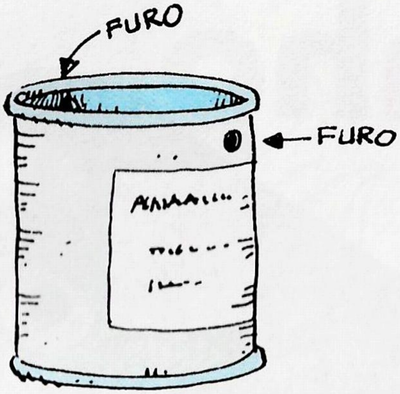


Se as latas tiverem alças, peça a ajuda do papai para tirá-las. Depois, faça dois furinhos em cada uma (desenho 1). Pinte-as com cores alegres e deixe secar.

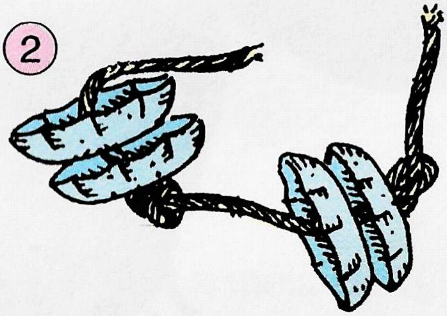
Corte o barbante em quatro pedaços iguais. Faça um furo bem no meio de todas as tampinhas usando o prego e o martelo. Enfie as tampinhas de duas em duas no barbante e amarre-as com um nó (desenho 2).

Passe cada ponta do barbante por um furo da lata e dê um nó bem firme

1



2



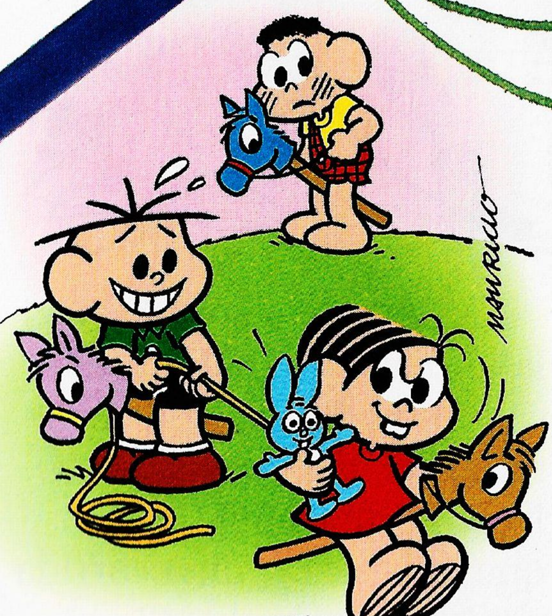
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 latas de tamanho médio (de tinta ou leite em pó)
- tinta plástica
- 3 metros de barbante
- 24 tampinhas de garrafa
- 1 prego
- martelo
- pedrinhas

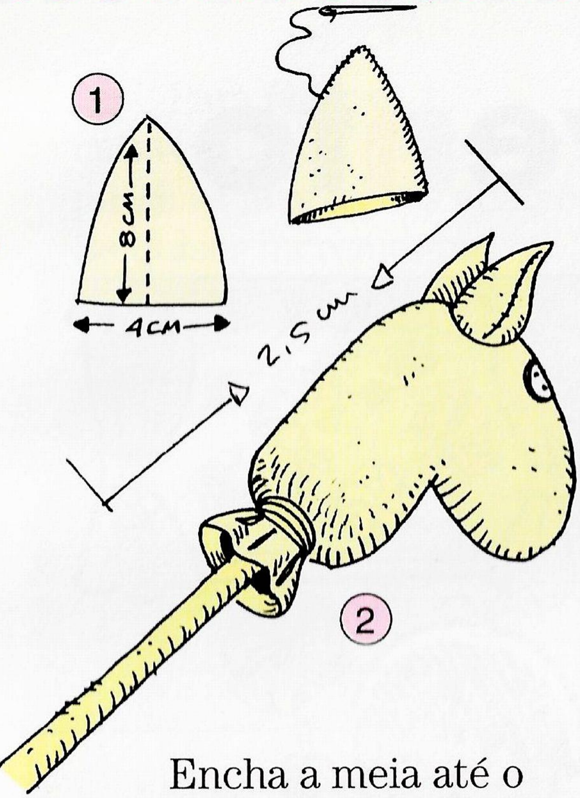
por dentro. Coloque as pedrinhas dentro das latas e tampe. Estique os barbantes e dê um nó nas pontas, deixando os dois do mesmo tamanho, como na foto.

Agora, é só subir nas latas, esticar o barbante e sair andando. As pedrinhas farão barulho a cada passo. Depois, de treinar bastante que tal apostar uma corrida com um amigo, hein?

Cavalinho de Pau

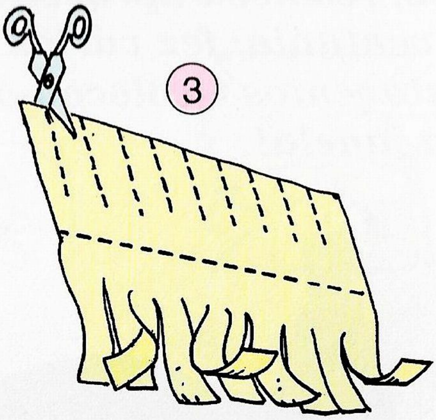


O Cebolinha e o Cascão fizeram um cavalinho de pau e chamaram a Mônica pra brincar de cowboy. A idéia era laçar o Sansão e dar o fora. O plano não deu certo, mas o cavalinho ficou um barato!



VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1meia de lã velha
- algodão
- 2 botões
- retalhos de feltro
- 1 cabo de vassoura
- 50 cm de barbante
- agulha e linha



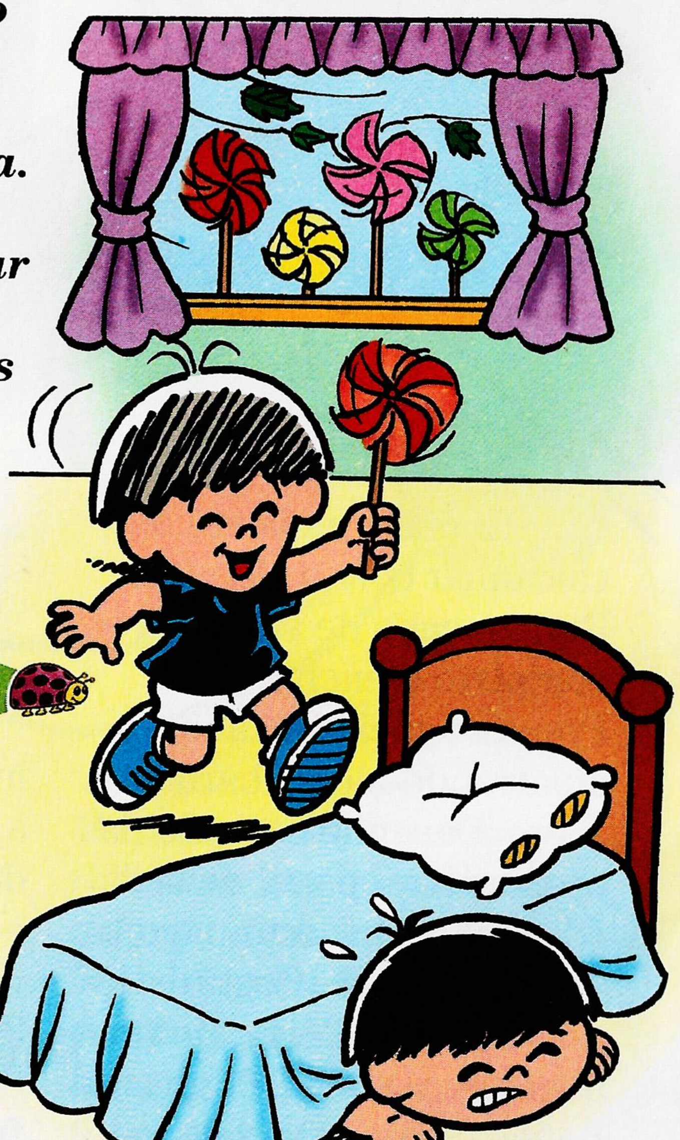
Encha a meia até o calcanhar com o algodão. Enfie o cabo de vassoura e complete o enchimento. Prenda a meia ao cabo, amarrando-a com barbante.

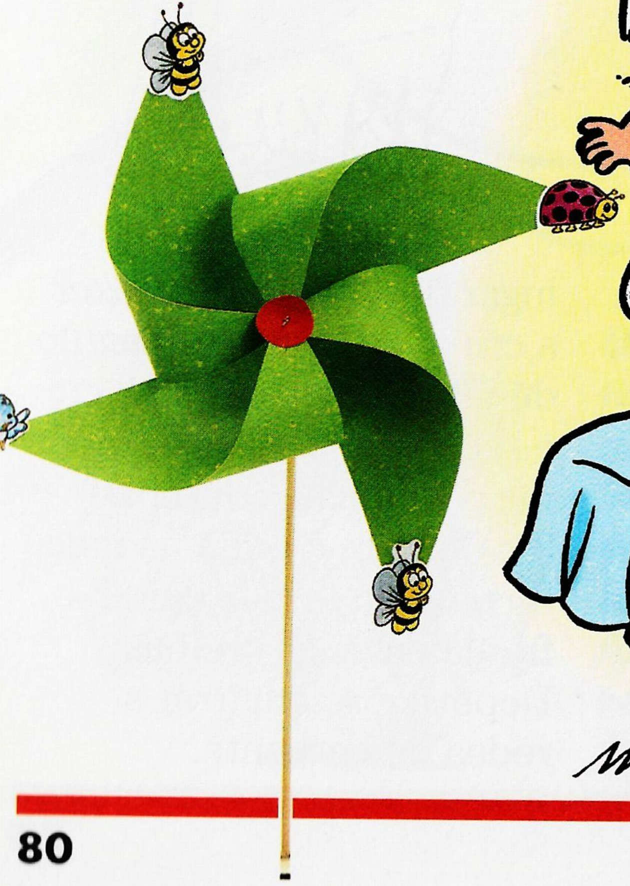
Desenhe o molde das orelhas num papel de seda (desenho 1). Corte-o quatro vezes no feltro. Costure de dois em dois, deixando uma abertura na base. Ponha um pouco de algodão dentro delas e costure-as na cabeça do cavalo (desenho 2).

Cole os botões no lugar dos olhos. Para fazer a crina, corte um retângulo de feltro de 30 cm x 18 cm e recorte os lados conforme o esquema (desenho 3). Costure a crina na meia de modo que caia como franja entre as orelhas. Depois, é só amarrar a rédea de barbante.

Catavento

Foi só ouvir a previsão de um dia com muito vento pro Nimbus se meter debaixo da cama. O Do Contra, por sua vez, resolveu aproveitar a ventania: fez vários cataventos e colocou-os na janela!

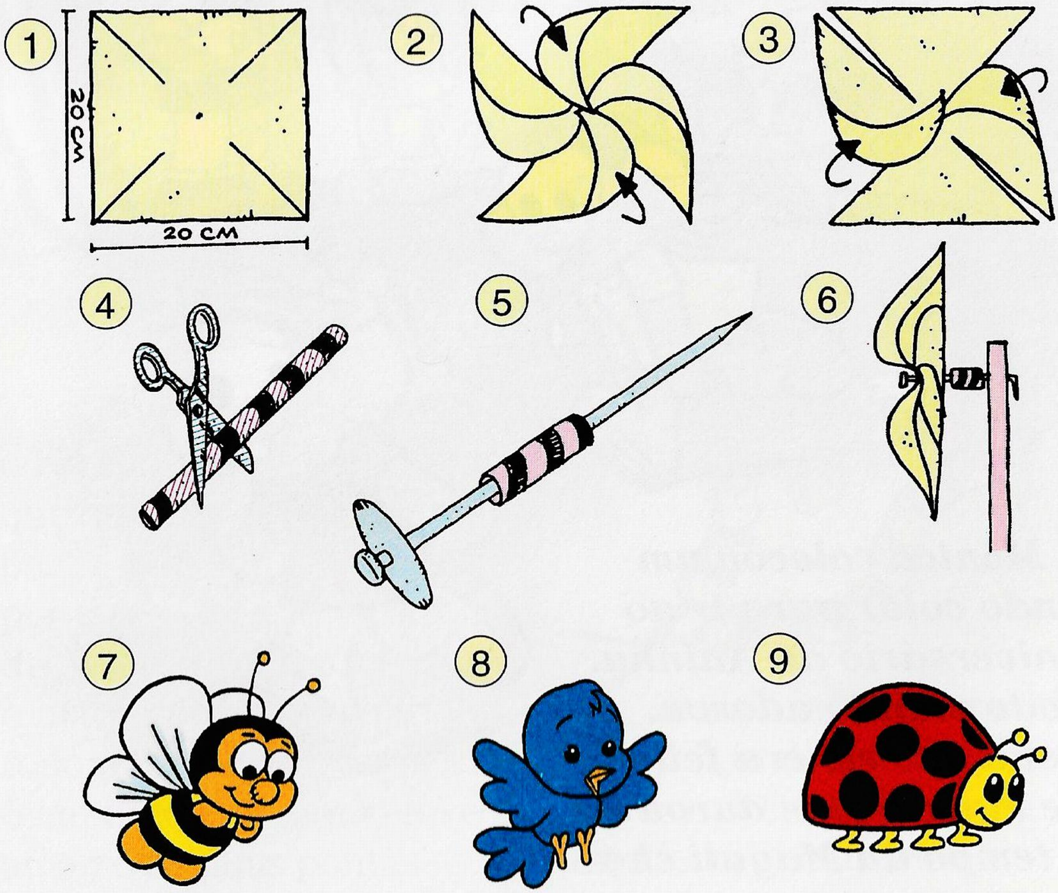




Para fazer o catavento, siga passo a passo as ilustrações abaixo. Se quiser incrementar, copie numa cartolina os desenhos dos bichinhos. Pinte-os, recorte-os e cole-os nas pontas do catavento.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- papel espelho ou laminado
- palitinho de churrasco
- 1 alfinete
- 1 canudinho
- 1 rodela de cartolina

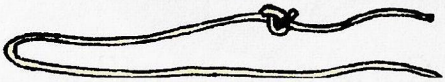


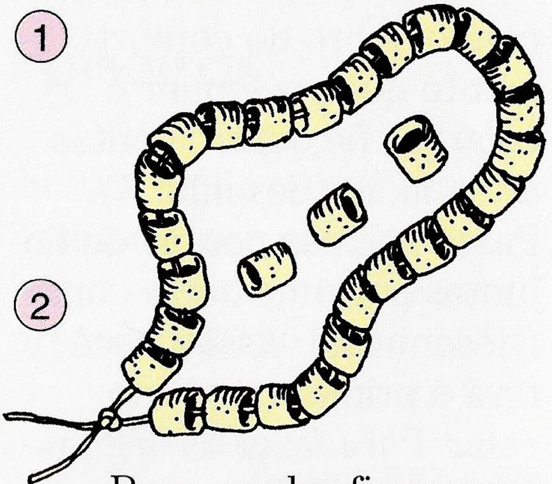
Colares e Pulseiras

A Mônica colocou um lindo colar para ir ao aniversário da Aninha. Todo mundo adorou. Pena que ele era feito de macarrão e durou só o tempo da Magali chegar na festa!

Colar de Macarrão

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- macarrão tipo estrelinha, argolinha ou canudinho
- contas coloridas
- rolhas
- revistas velhas
- fio de náilon e barbante
- tinta plástica
- pincel
- agulha
- elástico fininho ou lastex
- palito de dentes

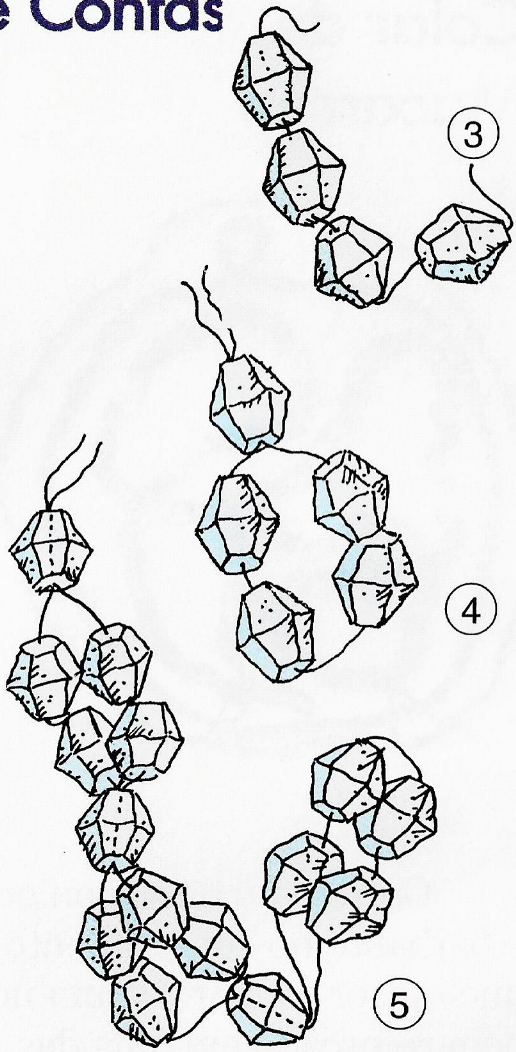




Corte o fio de náilon ou o barbante no comprimento que quiser o colar. Dê um nó bem reforçado em uma das pontas, deixando uma folga de 5 cm (desenho 1). Enfie o macarrão até completar todo o fio, deixando mais 5 cm livres. Dê outro nó e amarre as duas pontas (desenho 2).

Para o colar ficar com uma cor mais bonita, peça pra mamãe fritá-lo numa frigideira bem quente e seca. Depois, deixe esfriar.

Colar de Contas

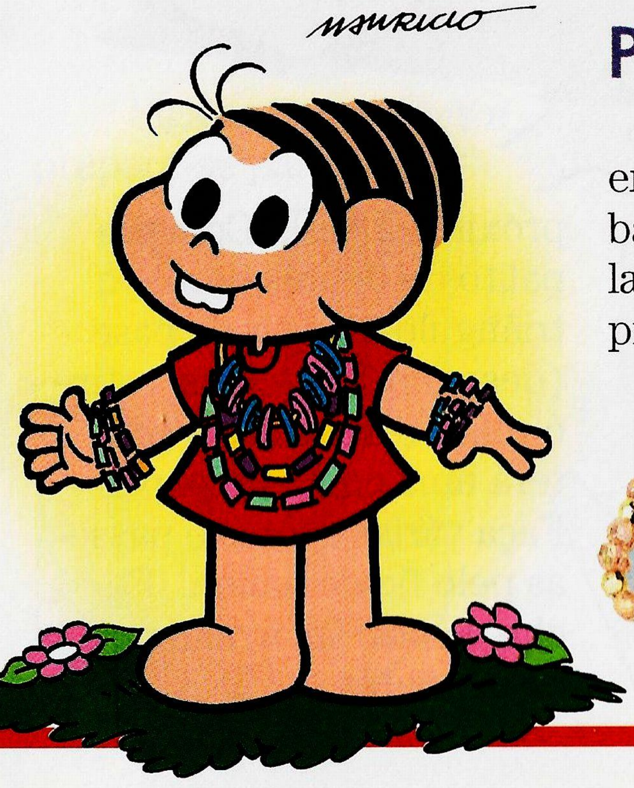


Corte o fio de náilon com o dobro do comprimento que você quer o colar. Enfie quatro contas até o meio (desenho 3). Passe as duas pontas do fio juntas por uma outra conta (desenho 4). Assim você terá o primeiro laço do colar. Para fazer os seguintes, coloque duas contas em cada ponta do fio e então, novamente, passe as duas pontas juntas por uma outra conta (desenho 5).

Repita a operação até preencher todo o fio, deixando 5 cm livres nas pontas. Para fechar o colar, passe as pontas pelas contas do primeiro laço e amarre uma na outra.

Colar de Rolhas

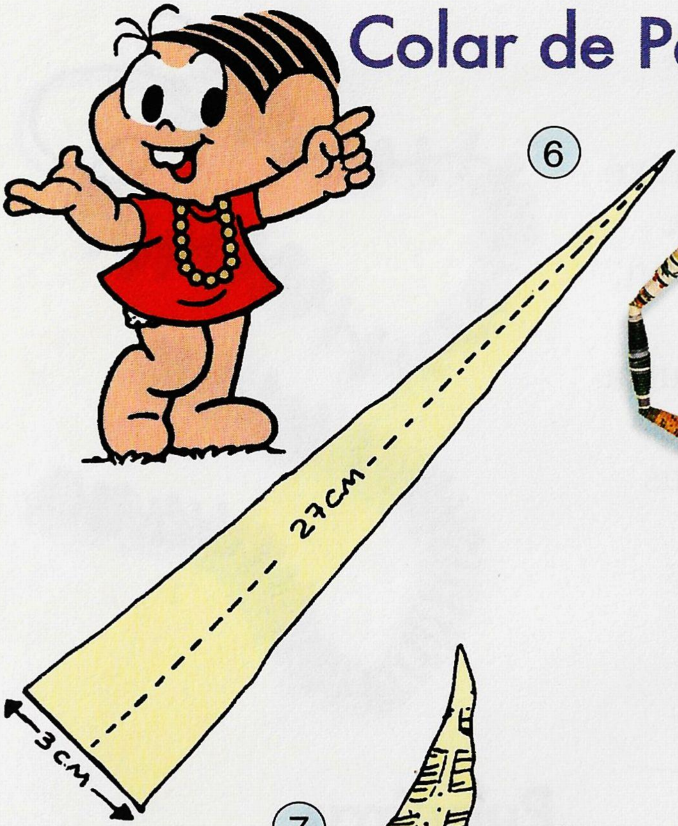
Corte as rolhas em rodelas iguais, pinte e deixe secar. Dê um nó em uma das pontas do fio de náilon, também deixando uma folga de 5 cm. Passe a outra ponta do fio por uma agulha e então vá enfiando as rolhas. Deixe mais 5 cm livres na outra ponta. Dê um nó. Amarre as duas pontas e pronto!

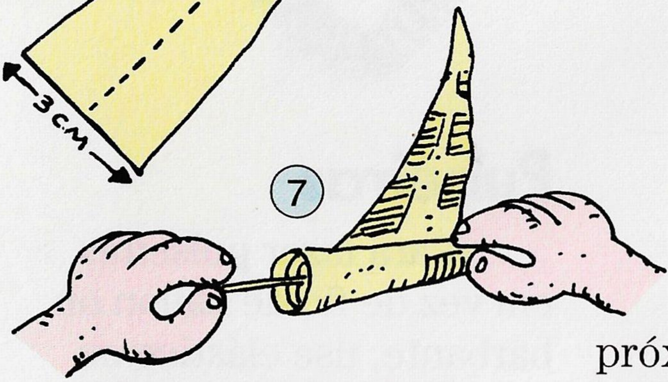


Pulseiras

Para fazer pulseiras, em vez de fio de náilon ou barbante, use elástico ou lastex. Assim, você não precisa colocar fecho.

Colar de Papel





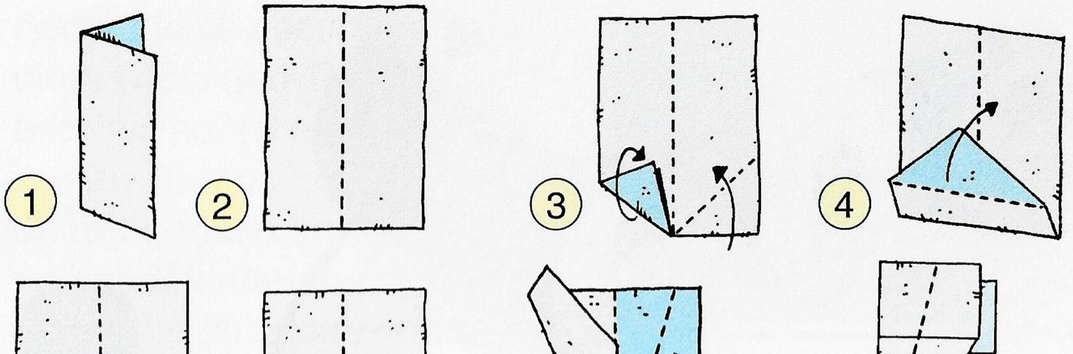
Pegue uma revista velha que a mamãe não vai mais usar e destaque algumas folhas bem coloridas. Risque vários triângulos com 3 cm de base e 27 cm de altura (desenho 6). Recorte. Passe cola em todo o triângulo, menos próximo à base. Com um palito de dentes enrole o triângulo a partir da base (desenho 7). Depois, retire o rolinho do palito e você terá uma conta de papel. Faça várias contas e passe-as pelo fio de náilon. Feche o colar amarrando as duas pontas.

Aviãozinho

VRUUUMMM... Lá vai um aviãozinho pousando na cabeça da Mônica... ZUUUMMM... Lá vem um coelhinho voando na direção do Cebolinha...

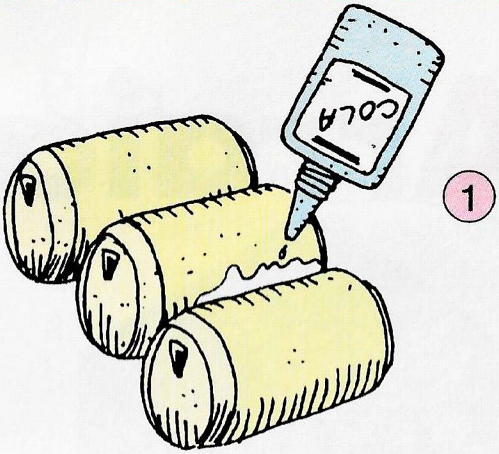
VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 folha de papel sulfite

Siga as ilustrações e prepare-se para voar!



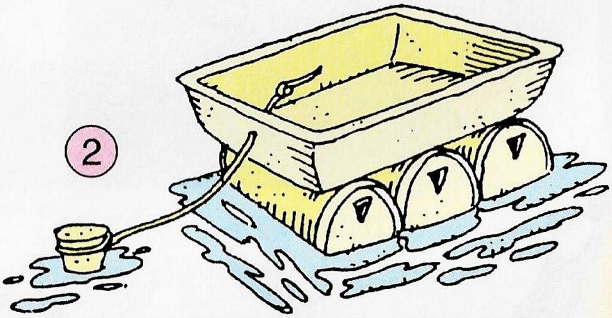
Balsa de Latas

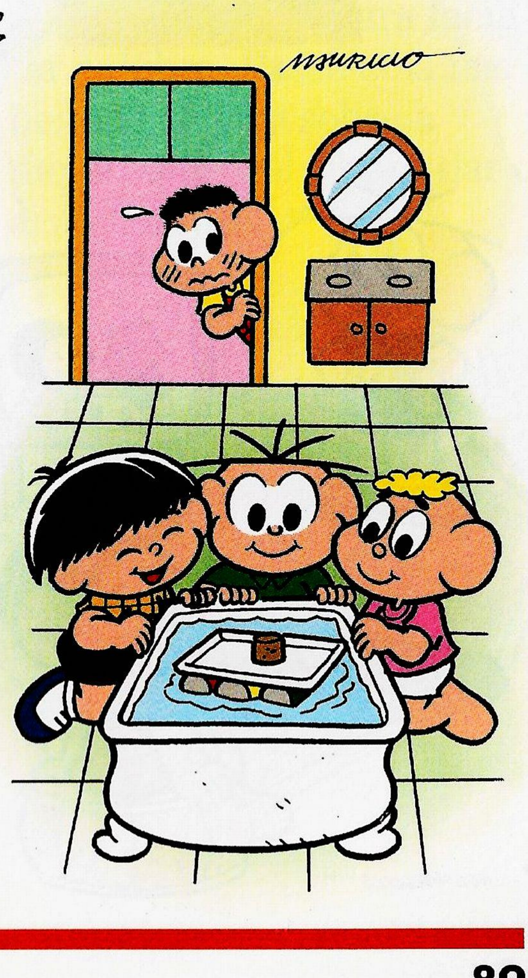
O Nimbus chamou o Cascão pra mostrar um novo brinquedo que ele mesmo fez. O Cascão foi correndo, mas voltou rapidinho quando viu os meninos ao redor da banheira se divertindo a valer com uma balsa de latas.



VOCÊ VAI PRECISAR DE:

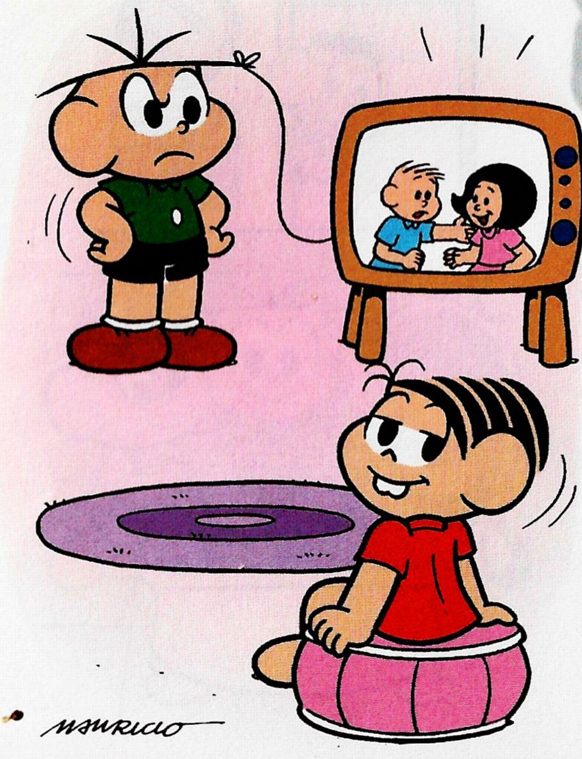
- 3 latas de refrigerante
- 1 bandeja de isopor
- 1 rolha
- barbante
- tinta plástica
- cola





Pinte as latas de refrigerante. Quando estiverem secas, cole uma na outra, deixando as aberturas para cima (desenho 1). Cole a bandeja sobre elas e faça um furinho na lateral. Prenda um pedaço de barbante na bandeja dando um nó (desenho 2). Amarre uma rolha na outra extremidade do barbante e... a sua balsa está pronta pra flutuar!

Pipa e Arraia

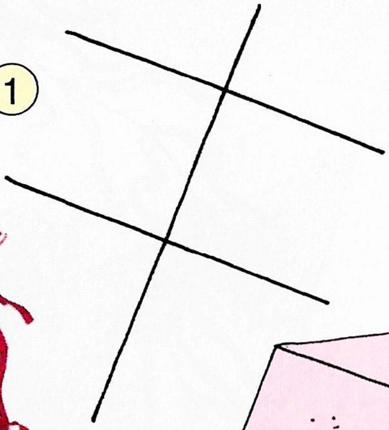


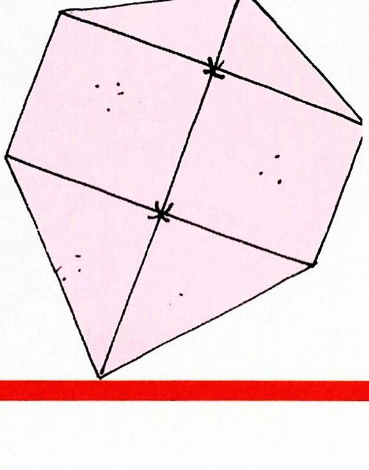
O Cebolinha e o Cascão fizeram uma pipa muito legal. Mas, na hora de empiná-la, ela enroscou na antena da casa da Mônica. E pior: na hora do seu desenho animado favorito. A Mônica não teve dúvida: substituiu a antena pelos cabelos do Cebolinha.

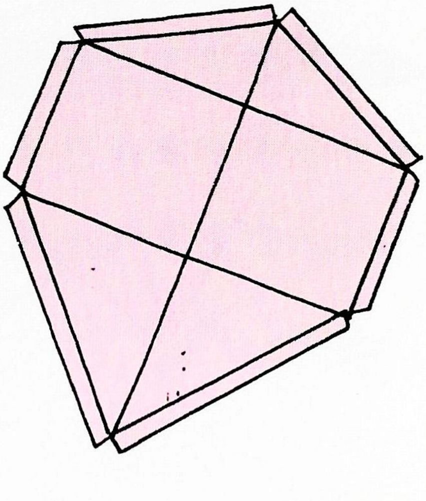
Pipa

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 2 varetas de 35 cm
- 1 vareta de 42 cm
- 1 vareta de 50 cm
- 1 vareta de 55 cm
- papel de seda
- cola branca
- linha nº 10

Monte a estrutura da pipa colocando as varetas de 35 cm sobre a vareta de 42 cm (desenho 1). Com a linha, amarre bem firme as juntas e faça uma moldura em volta da armação (desenho 2). Passe cola nas varetas e cole diretamente sobre meia folha de seda. Deixe secar. Recorte o papel de seda deixando uma margem de 1 cm para arrematar. Faça pequenos cortes nos lugares indicados (desenho 3) para facilitar a dobra. Passe cola nas beiradas e vire sobre a moldura de linha para dar o acabamento.

1


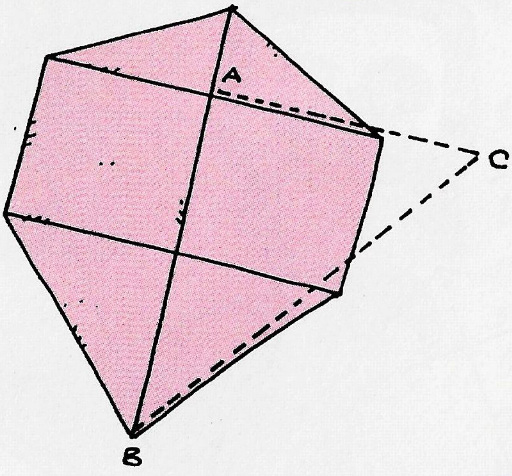
2


3


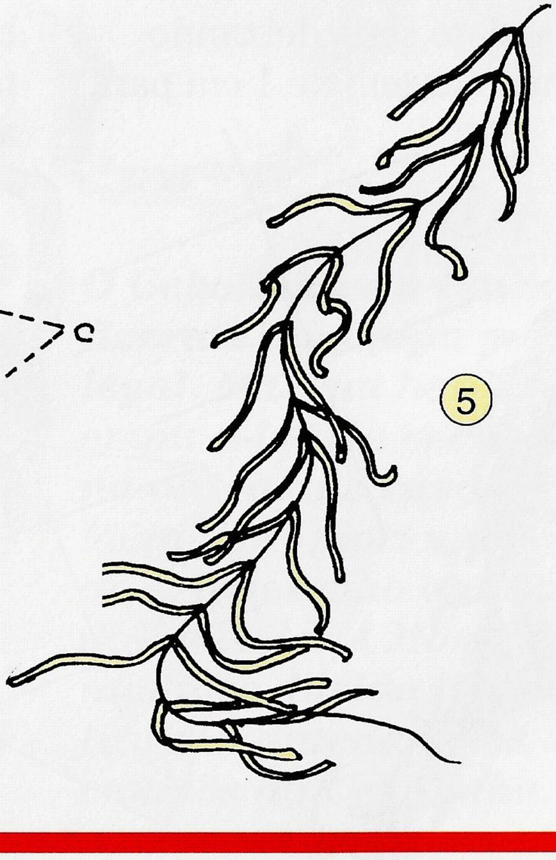
Corte um pedaço de linha de mais ou menos 60 cm para fazer o estirante. Amarre uma das pontas no lugar indicado pela letra A e a outra no lugar indicado pela letra B (desenho 4). Estique a linha até o ponto C e dê uma laçada.

Faça a rabiola dobrando meia folha de papel de seda várias vezes ao meio, no sentido horizontal, e corte tirinhas de mais ou menos 1 cm de largura. Pegue quatro metros de linha e amarre uma tira de cada vez pela ponta (desenho 5). Comece deixando as tirinhas bem perto uma da outra e vá distanciando aos poucos. Amarre a rabiola na ponta da vareta central.

4



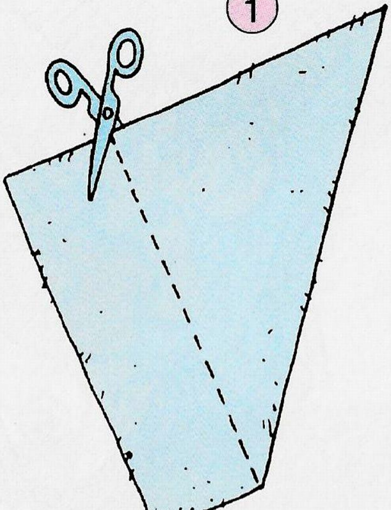
5



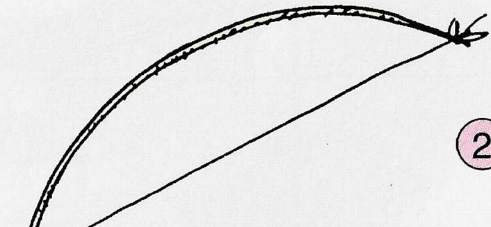
Arraia

Para fazer a arraia você precisa de um quadrado de papel. Dobre meia folha de seda na transversal e corte o excesso (desenho 1). Abra a folha e cole a vareta de 50 cm na marca da dobra. Corte o pedaço da vareta que ficar para fora do papel. Forme um arco com a vareta de 55 cm amarrando um pedaço de linha de uma ponta a outra (desenho 2).

1

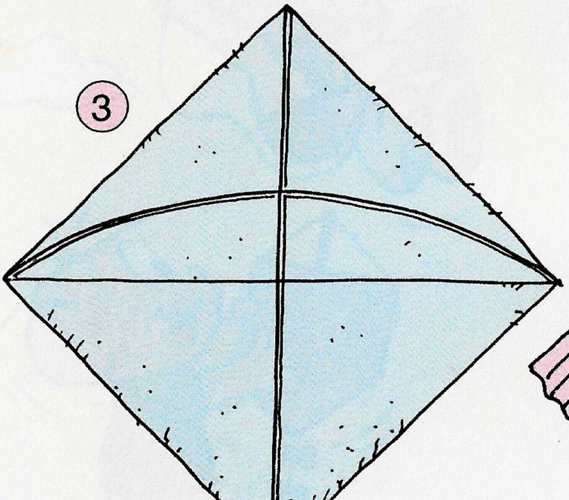


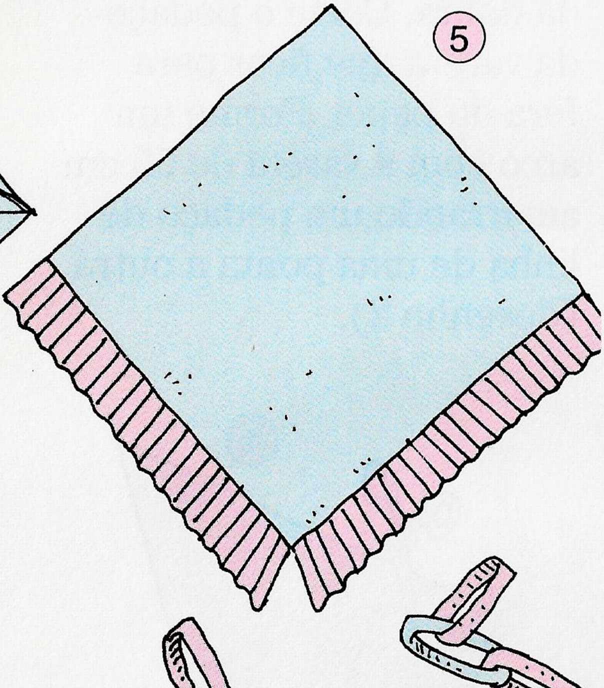
2

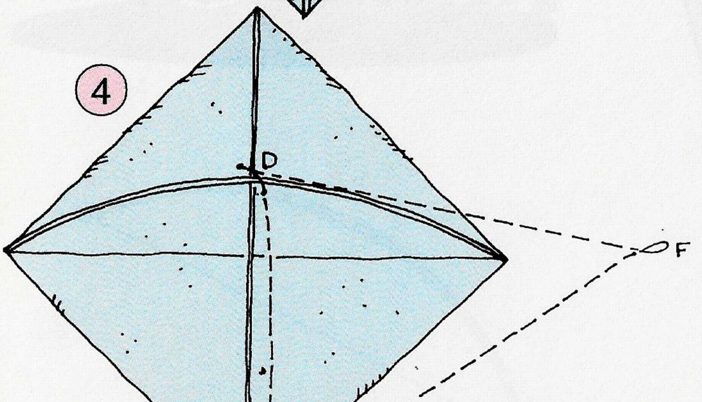


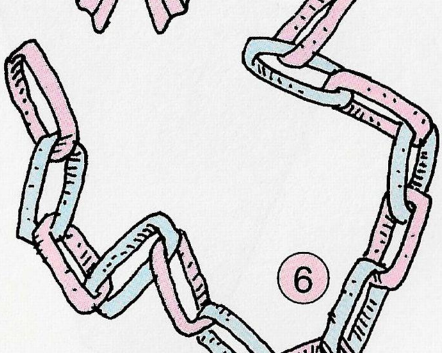
Cole o arco no papel. As pontas da vareta devem alcançar as pontas do quadrado (desenho 3). Para o estirante, corte um pedaço de linha de 70 cm. Faça dois furos na folha de seda, no lugar onde as varetas se cruzam, como indica o ponto D (desenho 4). Amarre uma das pontas da linha nos furos e a outra no ponto E. Estique a linha até o ponto F e dê uma laçada.

Deixe a sua arraia mais bonita colando uma



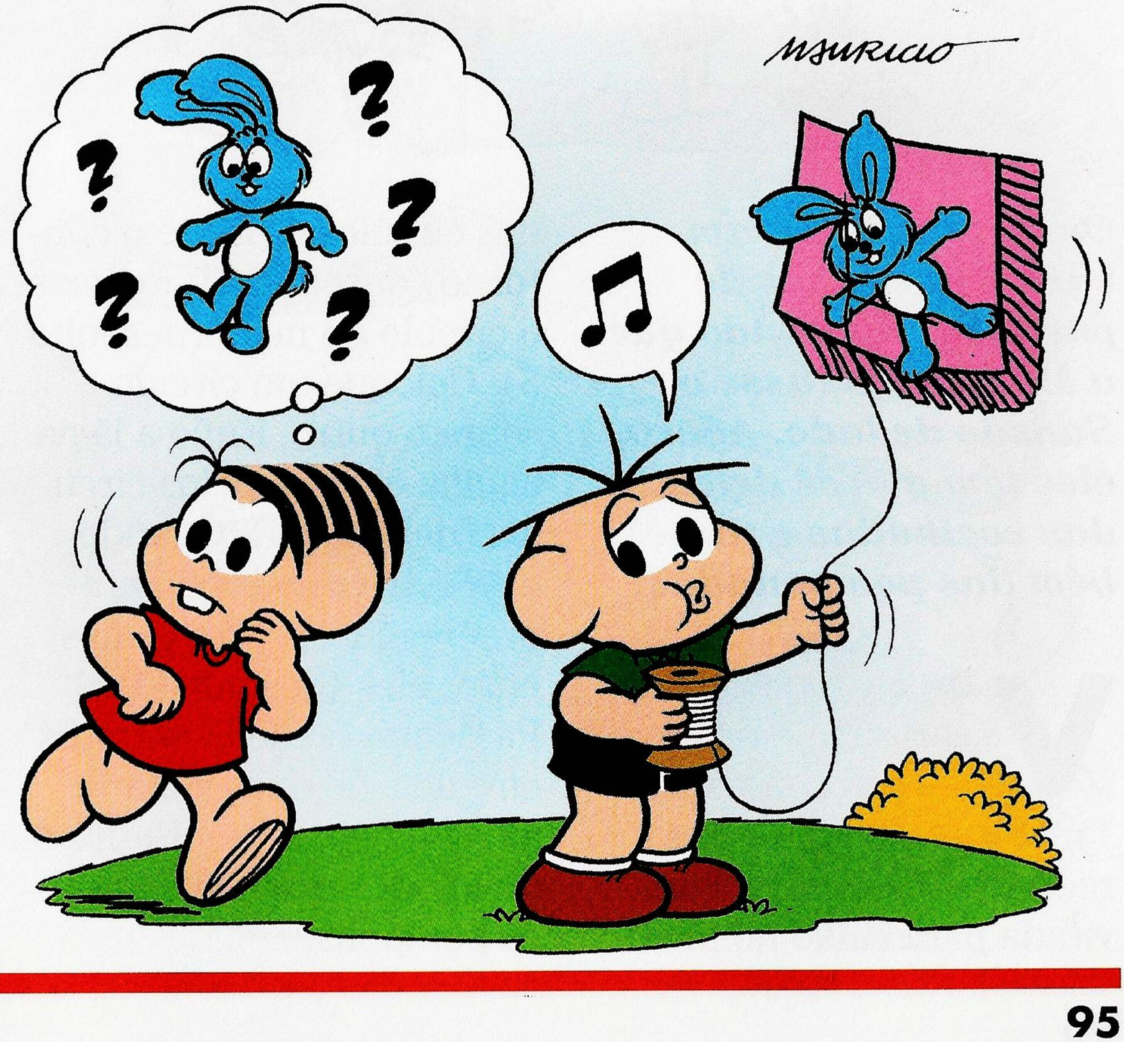




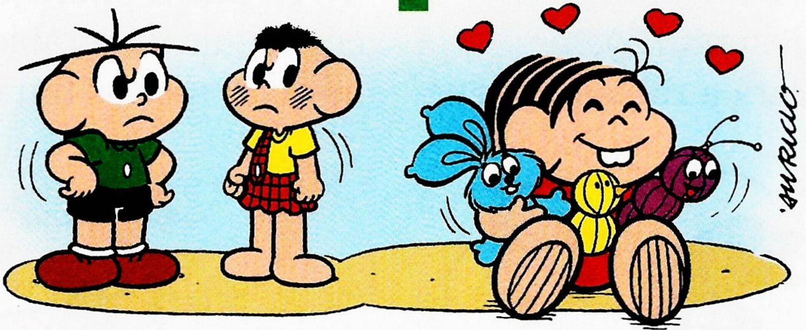


barbatana de cada lado. Para isso, corte dois retângulos de 30 cm x 20 cm no papel de seda. Faça uma franja em toda tira, deixando 1 cm de margem numa das pontas. Depois é só colar (desenho 5).

Para a rabiola, pegue uma tira de papel de seda e cole uma ponta na outra, formando uma argola. Passe outra tira por dentro da argola, colando uma ponta na outra de novo (desenho 6). Repita a operação até conseguir uma rabiola de mais ou menos um metro.



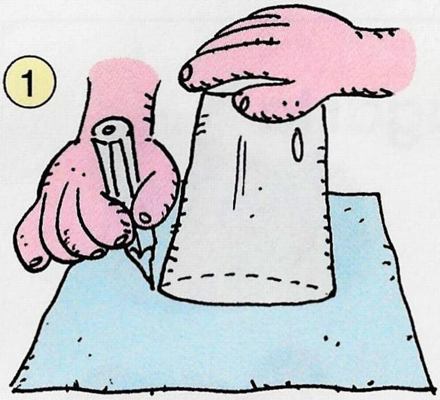
Bichinhos de Pompom



Os meninos fizeram vários bichinhos de pompom esperando que a Mônica deixasse o Sansão de lado. Agora, eles têm que se defender das coelhadas e também das pomponadas!

Vire o copo sobre a cartolina e risque o contorno (desenho 1). Faça isso duas vezes e recorte. Coloque a xícara virada para baixo no meio dos círculos e risque o contorno (desenho 2). Recorte o círculo do meio (desenho 3). Coloque um círculo sobre o outro. Enfie a lã na agulha e passe pelos círculos (desenho 4). Quando eles estiverem totalmente preenchidos, corte os fios entre eles (desenho 5). Passe um fio de lã entre os círculos, dê duas voltas e amarre bem firme. Retire o molde de cartolina e abra os pompons.

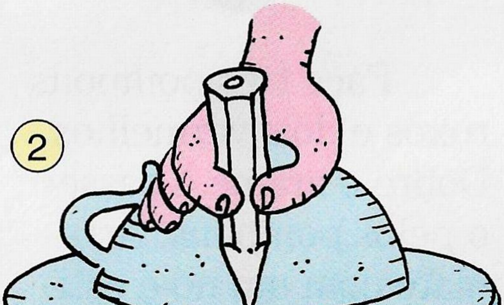
1



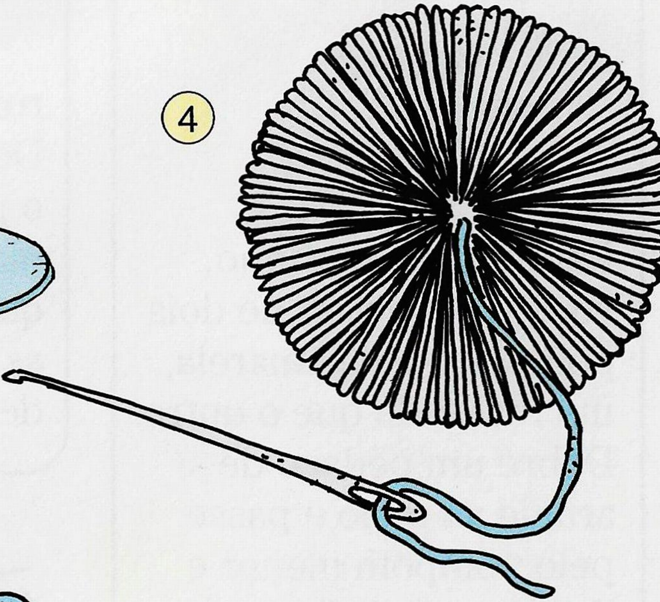
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- cartolina
- lã
- agulha para bordar
- arame fino
- 1 copo
- 1 xícara de café
- feltro

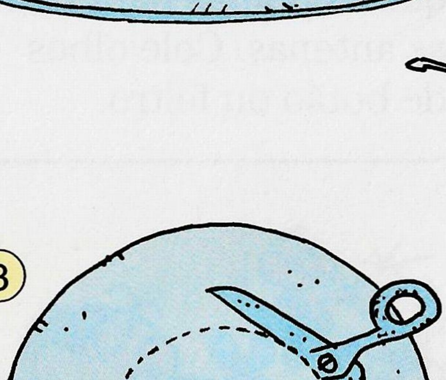
2



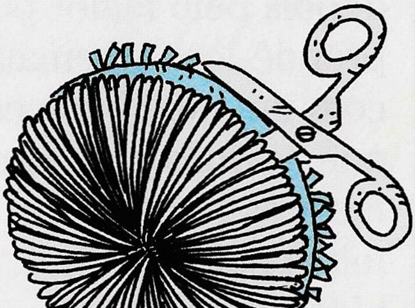
4



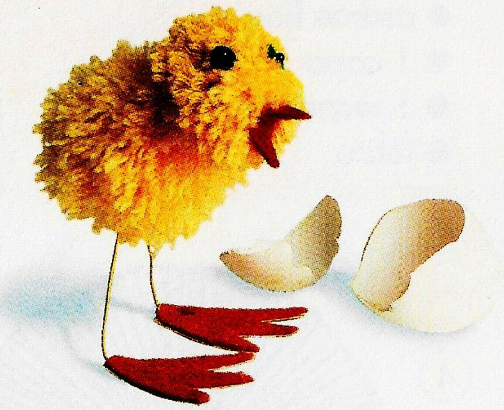
3



5



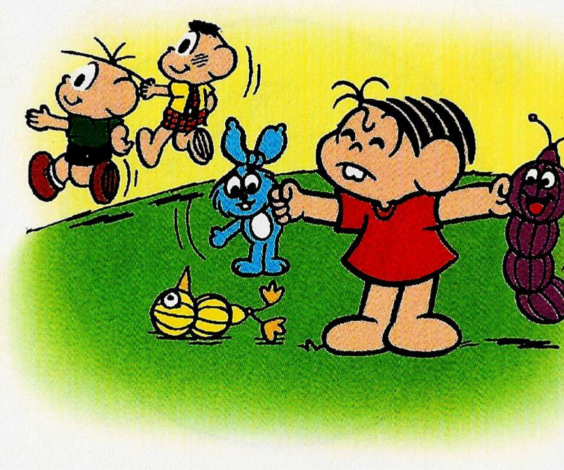
Pintinho



Para fazer o pintinho, você vai precisar de dois pompons de lã amarela, um maior do que o outro. Dobre um pedaço de arame ao meio e passe pelo pompom menor e depois pelo maior para prendê-los. Arremate com um nozinho e estique as duas pontas para fazer as pernas. Use feltro para os olhos, o bico e os pés.

Lagarta

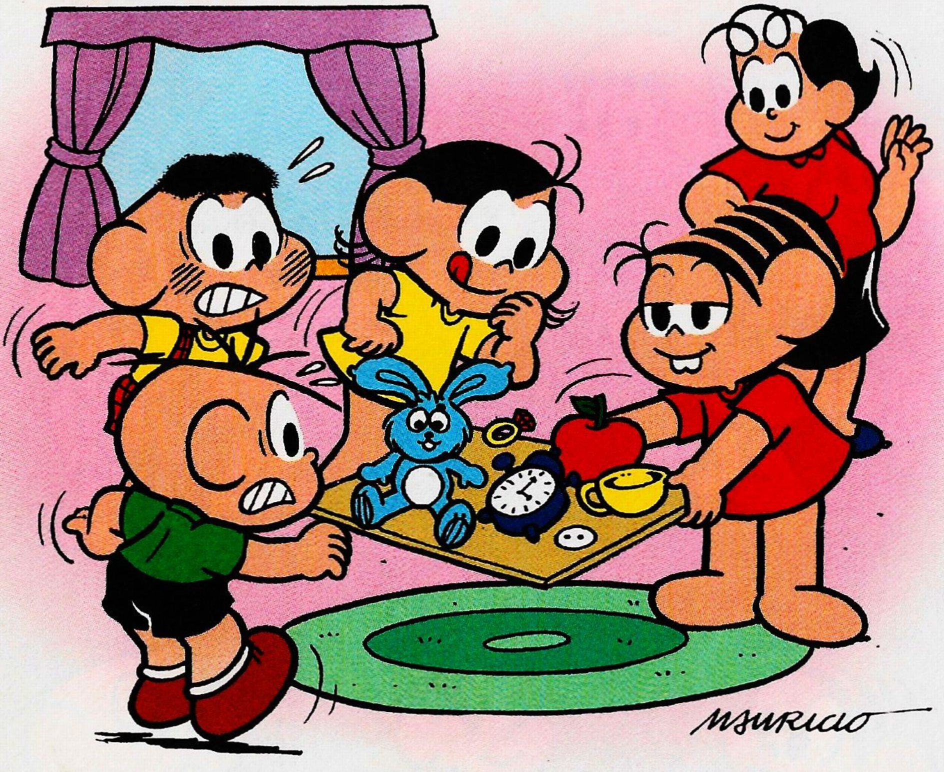
Faça três pompons roxos e dois vermelhos. Dobre o arame e passe-o pelos pompons. Arremate com um nó e estique as pontas para fazer as antenas. Cole olhos de botão ou feltro.



Capítulo 3

JOGOS E PASSATEMPOS

Jogo da Memória



Um dia, a turma se reuniu na casa do Cebolinha. A Mônica e a Magali queriam brincar de casinha e os meninos, de bola. O Sansão já estava quase entrando em cena, quando Dona Cebola pediu que parassem de brigar, pra não acordar a Maria Cebolinha. A Mônica então propôs que brincassem de *Jogo da Memória*.

Se você também quiser brincar, chame seus amigos e faça assim: coloque numa bandeja doze ou mais objetos que possam ser encontrados pela casa, como um lápis, um botão, uma maçã, uma xícara, um anel, um lenço etc.

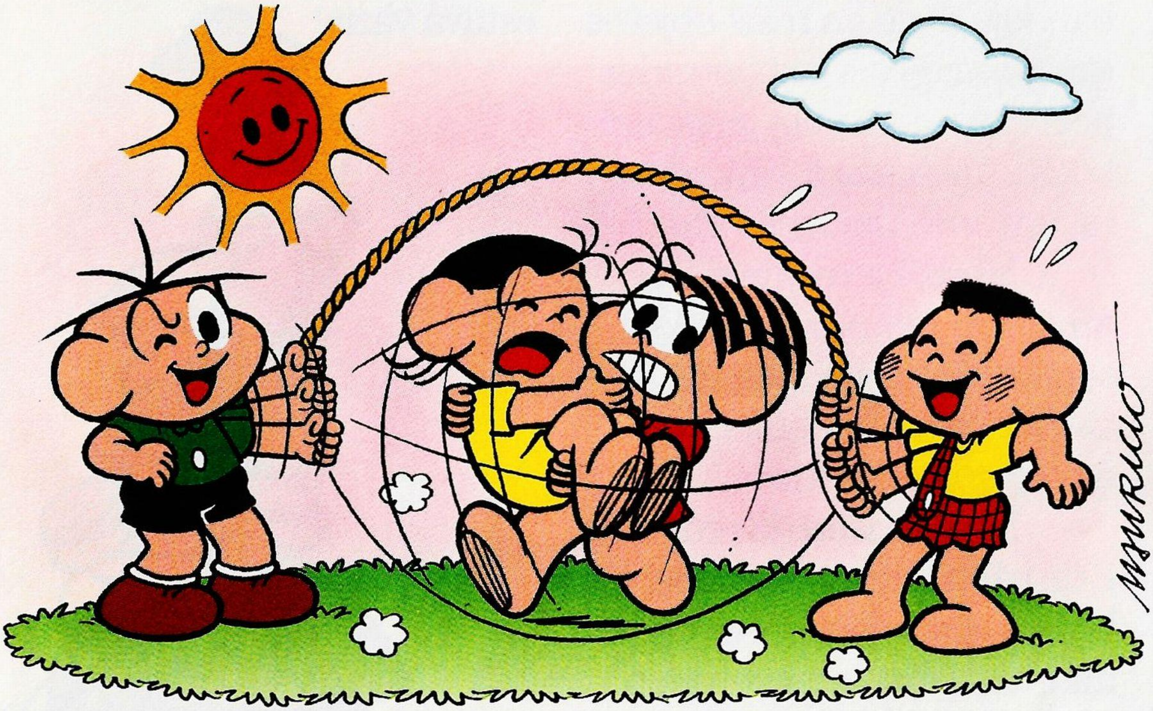
Mostre a bandeja durante um minuto pedindo a seus amigos que olhem atentamente e memorizem os objetos expostos.

Leve a bandeja embora e distribua folhas de papel e lápis. Dê aos jogadores cinco minutos para escreverem o nome das coisas que viram.

Aquele que conseguir lembrar o maior número de objetos é o vencedor e deve escolher os objetos da próxima partida.

Na vez da Magali, adivinhe onde ela foi procurar as coisas? Claro que na cozinha! Colocou na bandeja uma maçã, um sanduíche, um pote de gelatina, um pacote de batata frita... Mas quando chegou na sala, a bandeja estava vazia!

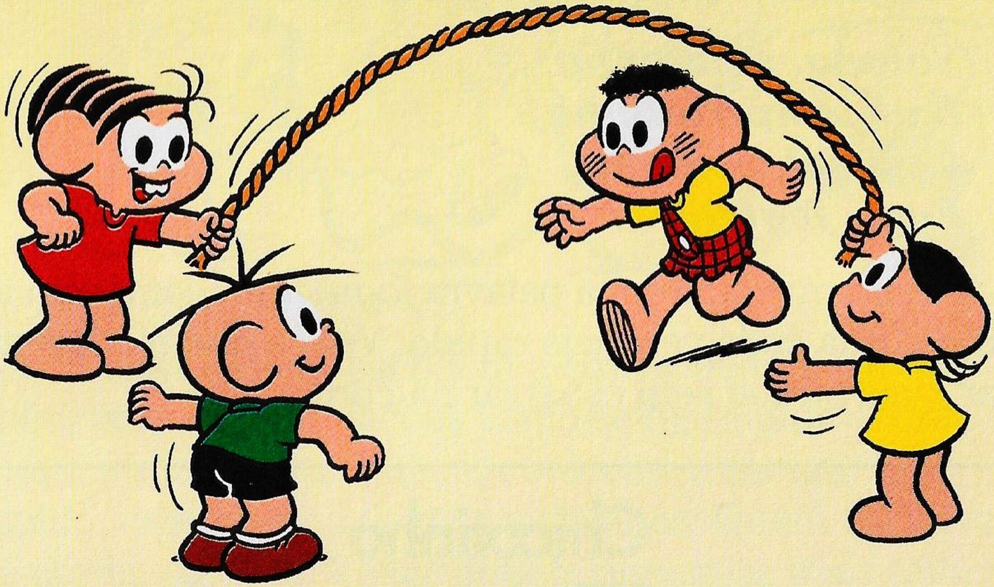
Pula Corda



A Mônica e a Magali resolveram chamar o Cebolinha e o Cascão para brincar de *Pula Corda.* Eles aceitaram o convite tão depressa que dava pra desconfiar. Tudo ia bem, até que chegou a vez dos meninos baterem a corda. O Cebolinha piscou pro Cascão e aí começaram a girar a corda cada vez mais rápido. As duas foram direto pro chão.

A Mônica mudou a brincadeira na hora. Amarrou os garotos com a corda e ainda deu um nó bem forte. Junto com a Magali, começou a correr em volta deles com o grito de guerra dos índios: UUUUUUUH!

Subi na Roseira



Enquanto duas crianças batem a corda, outras duas entram, cada uma vindo de um lado. Começam a saltar e, ao mesmo tempo, vão falando uma para a outra:

— Ai, ai...
— O que você tem?
— Saudades.
— De quem?
— Do cravo, da rosa e de mais ninguém.
— Subi na roseira,
desci pelo galho,
fulano (fala um nome) me acuda,
senão eu caio.

O último que falou sai e entra quem foi chamado.

Foguinho

As crianças que batem a corda vão dizendo:

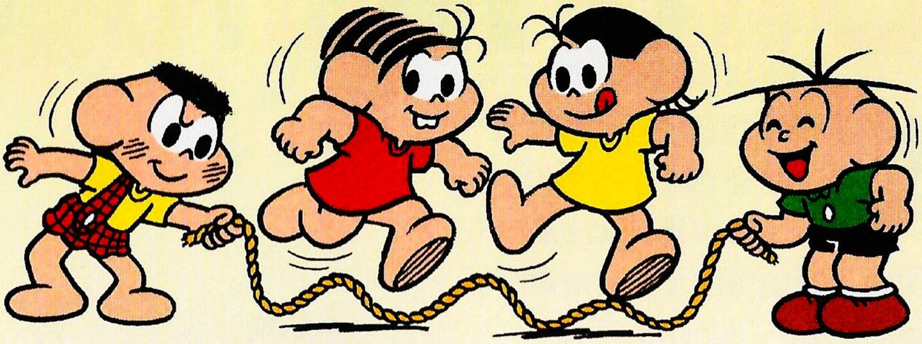
Salada, saladinha,
Bem temperadinha
Com sal, pimenta,
Fogo, foguinho.

Assim que falarem a palavra *foguinho*, começam a girar a corda cada vez mais rápido. Vence quem conseguir pular mais tempo sem esbarrar na corda.

Chicotinho

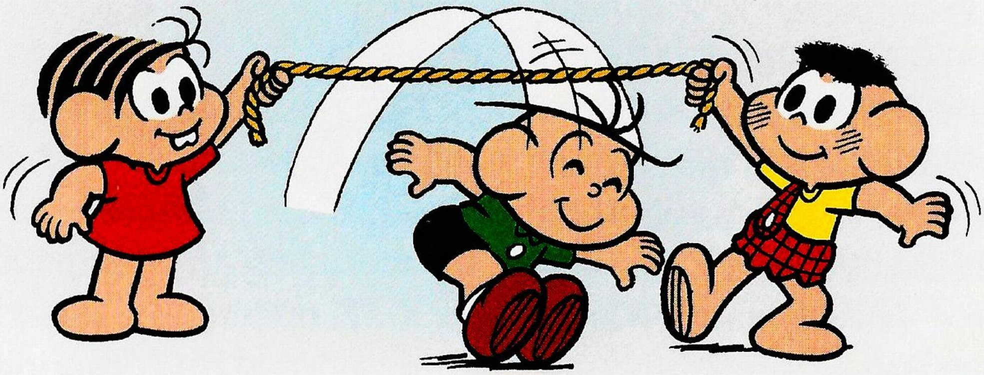
Uma criança dobra a corda segurando as duas pontas e começa a girá-la no chão. As outras ficam em fila para pular. Quem pisar na corda sai da brincadeira.

Cobrinha



Duas crianças sacodem a corda, bem perto do chão, fazendo ondulações como se fosse uma cobra. Enquanto as outras pulam, começam a sacudir bem rápido, criando ondulações mais altas. Quem esbarrar na corda, cai fora. Vence aquele que pular mais tempo.

Altura



Duas crianças esticam a corda bem pertinho do chão. Enquanto as outras saltam, vão subindo aos poucos a altura da corda. Vence quem conseguir pular mais alto.

Oito Maluco

A Mônica convidou a turma pra jogar baralho. Logo chegaram a Magali, o Cebolinha, o Cascão, a Cascuda e o Nimbus. O Do Contra, apesar de adorar baralho, não topou. Disse que preferia jogar pião.

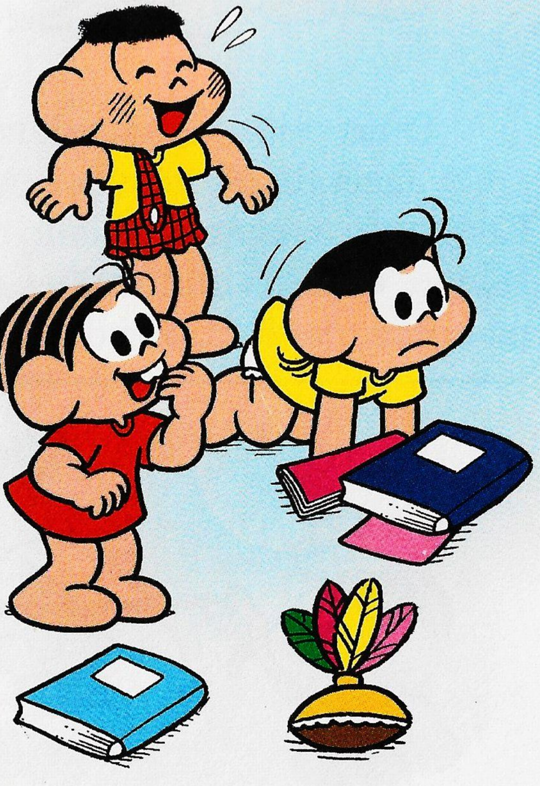
Já estavam todos em volta da mesa quando começou a confusão. Cada um queria jogar uma coisa diferente. A discussão ia longe quando alguém pôs a cara na janela:

— Oi! Bom dia! Boa Noite! Feliz Natal!

Adivinhem quem era? O Louco, claro! Ao vê-lo, a Mônica teve uma idéia:

— Já sei, turma! Vamos jogar *Oito Maluco*!

— Jogar? — alegrou-se o Louco. — Eu sei jogar um monte de coisas!



E começou a jogar uma porção de tranqueiras em cima da turma: um reco-reco, uma peteca, um livro, um sapato...

Oito Maluco é muito divertido. Embaralhe bem as cartas e dê sete para cada participante. As restantes são deixadas no monte, que deve ficar no centro da mesa. A primeira carta do monte é virada para dar início ao jogo. O vizinho à direita de quem deu as cartas é quem começa. Ganha a rodada final aquele que primeiro se livrar de todas as suas cartas. Para isso, cada jogador deve descartar, na sua vez, uma carta do mesmo naipe ou do mesmo valor da carta que estiver virada sobre a mesa. O oito de qualquer naipe vale como curinga e pode ser descartado quando o jogador não tiver outra carta para abaixar. Sempre que o oito é descartado, seu jogador escolhe o naipe que quiser e o próximo a jogar deve obedecê-lo. O jogador que não tiver cartas para o descarte é obrigado a comprar no monte, até que saia o naipe ou o valor da carta que está virada sobre a mesa. O jogador que ficar com uma só carta na mão tem que avisar os demais, caso contrário terá que comprar cinco cartas do monte e continuar jogando.

Quebra-Cabeça 1

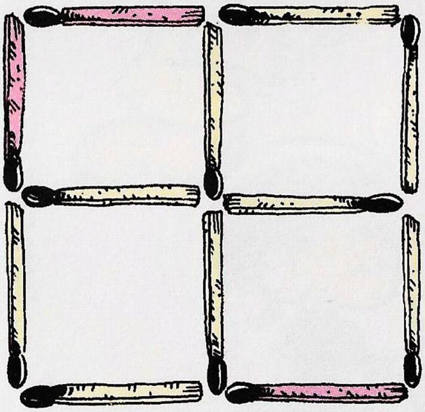
O Franjinha estava tão concentrado em seu laboratório que nem viu a Mônica entrar:

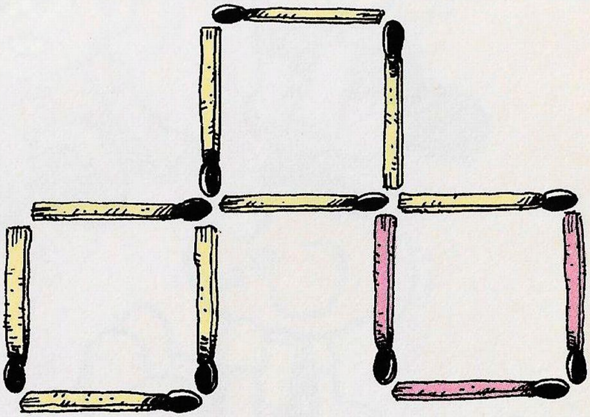
— Oi, Franjinha! Você pode consertar minha boneca?

— Claro, Mônica! Mas venha ver o superquebra-cabeça que acabo de bolar. Será que você consegue resolvê-lo enquanto vou consertando a sua boneca?

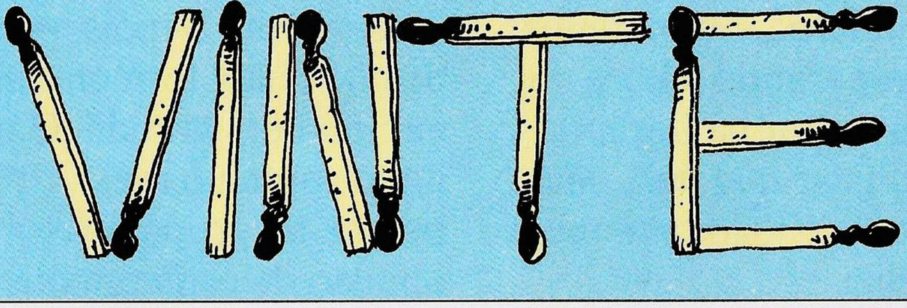
Para fazer um quebra-cabeça igualzinho ao do Franjinha, forme quatro quadrados usando doze palitos de fósforo, como mostra o desenho. Depois, desafie seu amigo a fazer três quadrados mudando apenas três palitos de lugar.

A solução é muito simples. Veja só:

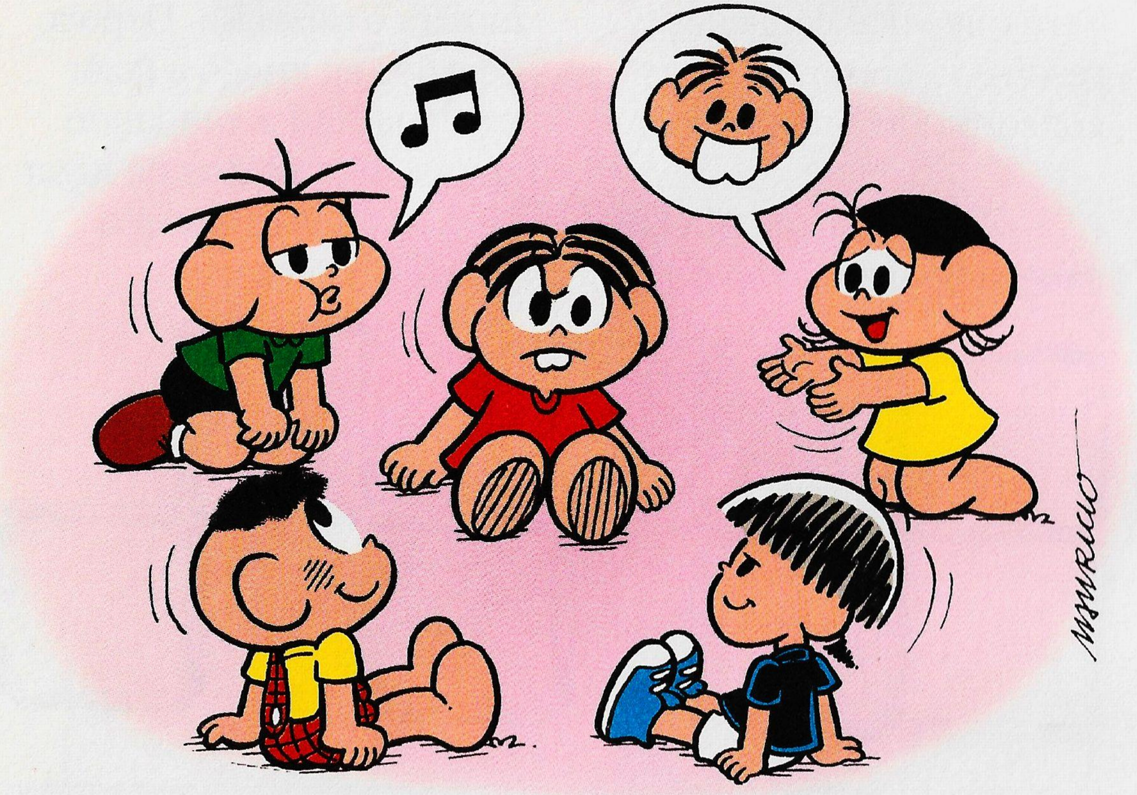




Você também pode pedir ao seu colega que transforme os doze palitos em vinte. É assim:



Berlinda



Sempre que a turma brinca de *Berlinda* acaba sobrando coelhada pra alguém. Também, pudera... Os meninos ficam esperando a hora da Mônica entrar na berlinda só para falar mal dela. Mas, *desta vez*, o jogo teve um final feliz...

Você e seus amigos também podem brincar de *Berlinda*. Primeiro, tirem a sorte pra saber quem fica na berlinda. Depois, sentados no chão, formem um círculo bem grande. O escolhido senta no meio. Uma pessoa do grupo ouve a opinião de cada um dos

participantes sobre quem está na berlinda. Se quiser, pode ir anotando num papel. Vale elogios ou críticas. Por exemplo: "Fulano está na berlinda porque tem olhos bonitos"; ou "Fulano está na berlinda porque é invejoso" e assim por diante. As opiniões são então reveladas e quem está na berlinda escolhe uma delas. Quem deu a opinião será o próximo a ir para a berlinda.

A Magali recolheu as opiniões de todos e foi falando para a Mônica:

— Teve um que disse que você é dentuça...

— Ah, quando eu descobrir quem foi... — disse a Mônica ficando vermelha de raiva.

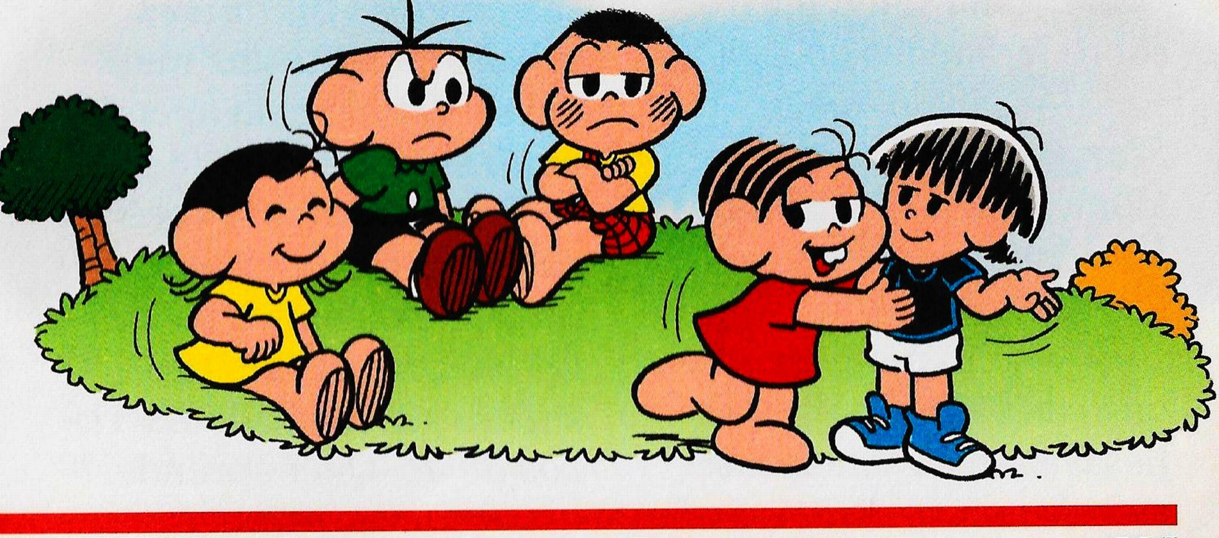
— Outro falou que você é *golducha*...

— Acho que sei *quem* disse isso! — gritou a Mônica ficando azul.

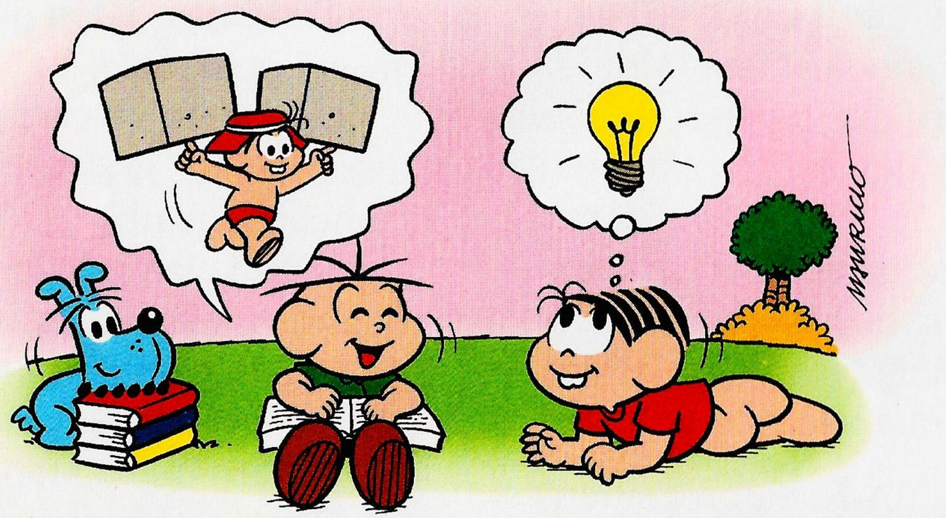
Ela já ia ficando roxa, quando a Magali falou:

— Alguém disse que você é lindinha e fofinha...

Claro que a Mônica escolheu esta opinião. E claro que o Do Contra foi quem entrou na berlinda...



Escravos de Jó



Outro dia, a Mônica e o Cebolinha olhavam um livro sobre pirâmides do Egito:

— Sabe o que o *Flanjinha* me contou, Mônica? Que as *pilâmides folam elguidas* por centenas de *esclavos*!

— Pra mim, ele disse que cada bloco de pedra pesava até 15 toneladas!

— Pena os *falaós* não *conhecelem* você... Com a sua *folça*, as *pilâmides seliam constluídas* num dia só! E tudo com apenas uma *esclava*!

— Engraçadinho... Você só não leva uma coelhada porque essa conversa me fez lembrar de um jogo superlegal chamado *Escravos de Jó*. Quer aprender?

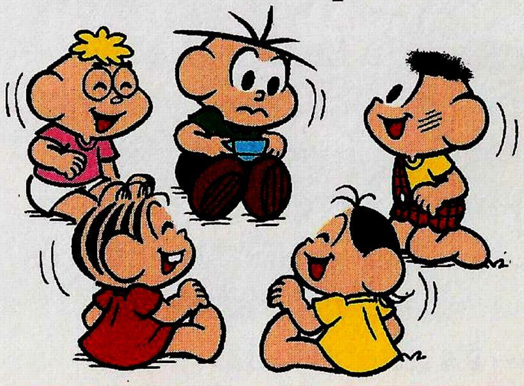
Pra brincar de *Escravos de Jó*, você e sua turma formam um círculo. Cada jogador segura uma pedrinha ou uma caixa de fósforos. Alguém conta até três e todos cantam:

Escravos de Jó
jogavam o caxangá.
Tira, põe, deixa ficar.
Guerreiros
com guerreiros } BIS
fazem zigue-zigue-zá.

Ao ritmo da música, os jogadores vão passando a pedrinha para o amigo da direita. Quando cantam a palavra *tira*, os jogadores seguram a pedra na mão, recolocando-a na sua frente quando cantam a palavra *põe*. Enquanto cantam *deixa ficar*, ninguém pode mexer na pedra. Quando chegam no *zigue-zigue-zá*, os jogadores levam a pedra até o vizinho da direita e, sem largá-la, trazem-na de volta para a sua frente, só a deixando na sílaba *zá*.

Na primeira rodada, *Escravos de Jó* é cantada com a letra. Na segunda, é cantada apenas com *lá, lá, lá*... Na terceira, é cantada de boca fechada, *hum...hum...hum...* Na quarta, é assobiada. Por último, joga-se em silêncio, apenas pensando na música e na letra, marcando o ritmo ao passar a pedra.

Você e seus amigos podem cantar a música cada vez mais rápido para deixar o jogo mais emocionante. Quem errar, cai fora. Vence o último que ficar.



Jogo de Gude

Certa tarde, o Cascão e o Cebolinha jogavam gude quando a Mônica apareceu:

— Oi! Quero que vocês me ensinem a jogar gude — foi dizendo ela.

— Ah, vai *embola*, Mônica! Não vê que você está *atlapalhando*?

— É isso aí! — emendou o Cascão. — E gude não é coisa de meninas!

— Que bobagem! —

replicou a Mônica. — Acontece que um garoto lindinho e fofinho acaba de se mudar para o bairro. Eu quero impressioná-lo mostrando que jogo gude melhor do que qualquer menino!

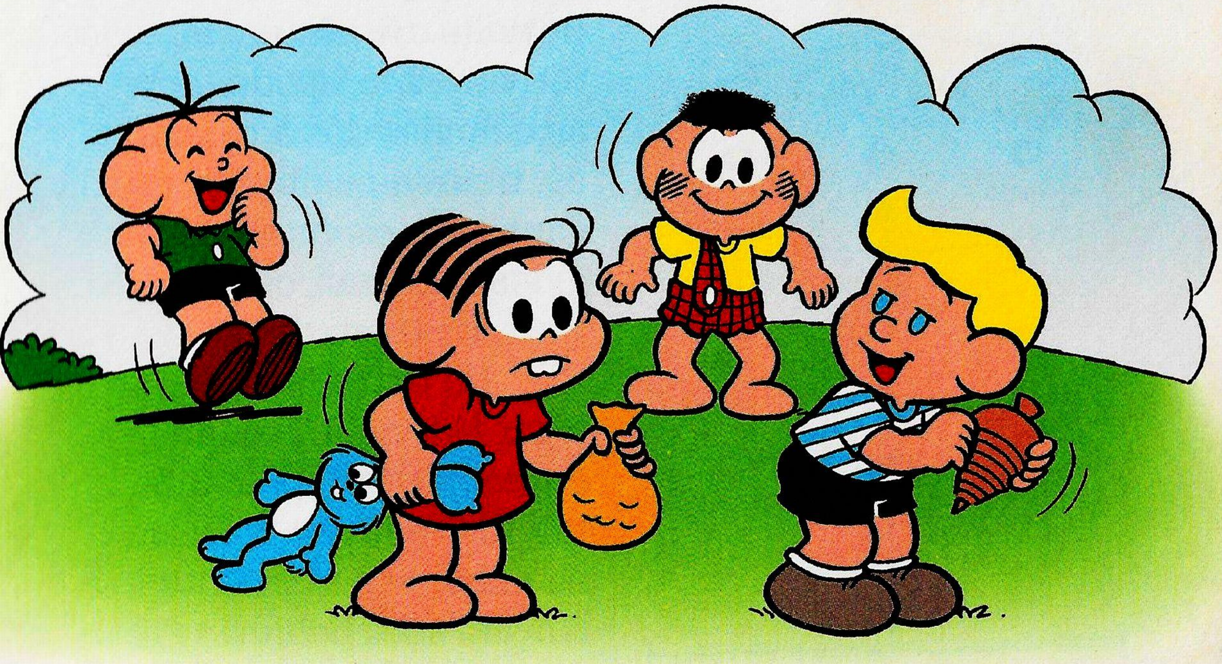
— *Outla hola*, então... — decidiu o Cebolinha. — *Agola* estamos ocupados!

— Puxa, que pena — respondeu a Mônica alisando o Sansão. — Queria tanto que fosse AGORA...

— *Clalo, clalo*! Por que não JÁ? Pegue as minhas bolinhas!

A Mônica aprendeu rapidinho e foi se exibir para o novo garoto.

— Hum... Legal que você joga gude... — disse ele depois de um bocejo. — Mas eu só gosto de jogar pião. Por que você não vai desafiar outro menino?

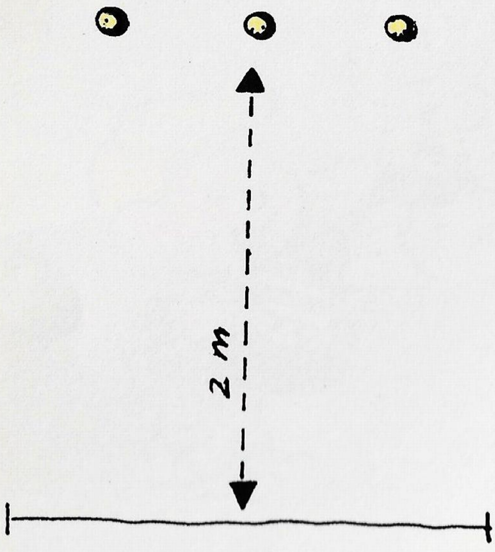


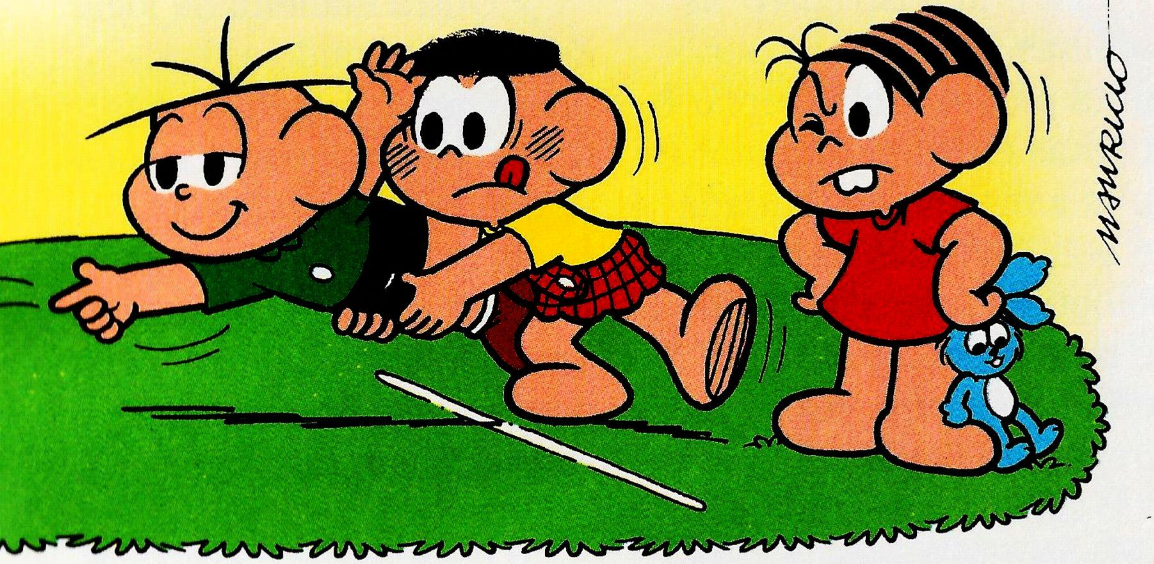
Búrica ou Búlica

Faça três pequenos buracos no chão, com a mesma distância entre eles. Trace a linha de lançamento a dois metros dos buracos (desenho 1). Os jogadores arremessam suas bolinhas. Aquele que chegar mais perto do primeiro buraco, começa o jogo. Aí, vai ter que colocar sua bolinha de gude no primeiro buraco, em seguida, no segundo, no terceiro e depois fazer o percurso de volta. Se não errar, torna-se *rei* e pode *tecar* as bolinhas dos adversários, tirando-os do jogo e ganhando os gudes atingidos. Se errar, cede a vez para o próximo.

Há outro modo de se jogar *Búlica*. Cave um buraco de 15 cm de diâmetro. Todos se colocam na linha de lançamento e lançam suas bolinhas em direção ao buraco. Aque-

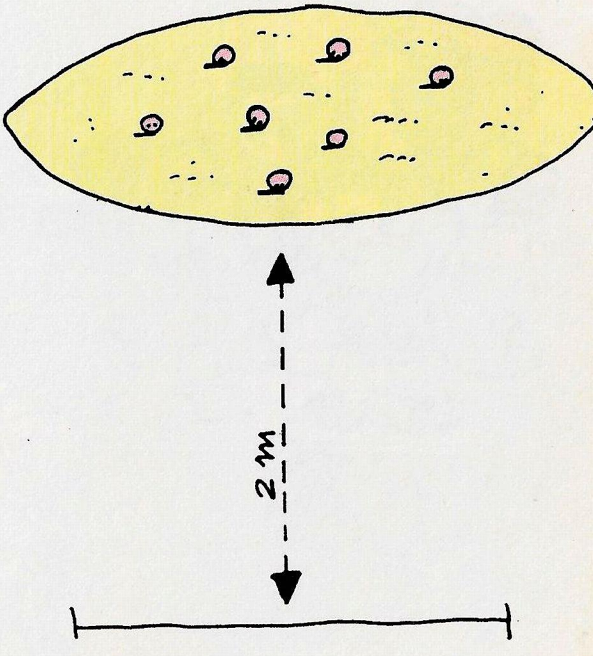
1





le que acertar o alvo ganha um ponto e pode jogar novamente. Se não acertar, a bolinha é deixada no lugar em que caiu para ser lançada dali na próxima partida. Ganha quem fizer 12 pontos primeiro.

2

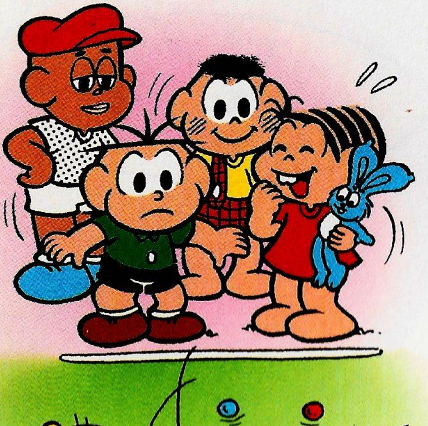


Zepelim

Trace no chão a linha de lançamento e a dois metros dela risque o *Zepelim* (desenho 2).

Aí é preciso *casar* as bolinhas, isto é, você pergunta para o seu adversário quantas ele quer disputar e junta a mesma quantidade de bolinhas suas às dele. Coloque-se atrás da linha de lançamento e atire as bolinhas de uma vez só na direção do *Zepelim*.

As que caírem dentro pertencerão a você. As que rolarem para fora ficarão para o seu adversário.

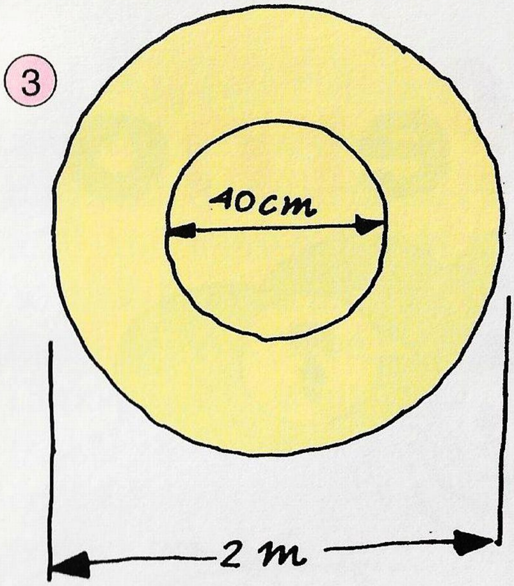


Outra maneira de jogar *Zepelim* é pondo as bolinhas *casadas* dentro dele. Com outra bolinha, arremesse contra as *casadas,* tentando colocá-las para fora do *Zepelim.* Se não conseguir tirar nenhuma bolinha, você perde a vez. Aquelas que acertar ficam pra você.

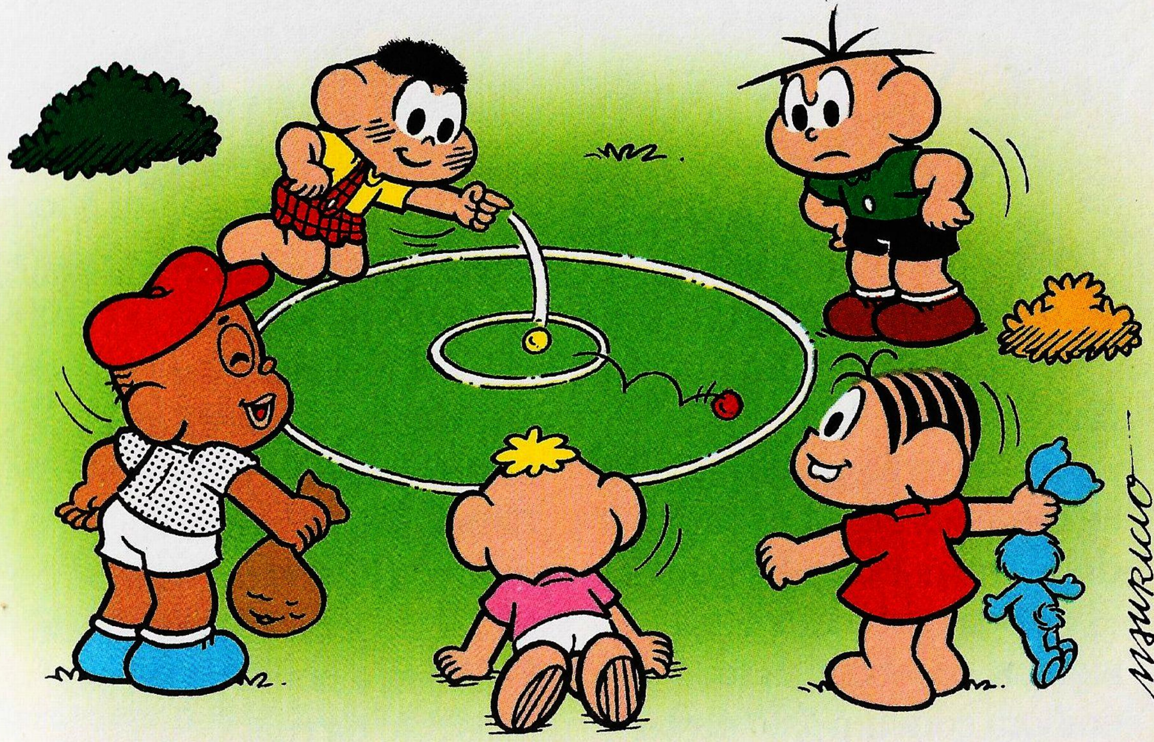
Círculo

Outra maneira de jogar *Zepelim* é pondo as bolinhas *casadas* dentro dele. Com outra bolinha, arremesse contra as *casadas,* tentando colocá-las para fora do *Zepelim.* Se não conseguir tirar nenhuma bolinha, você perde a vez. Aquelas que acertar ficam pra você.

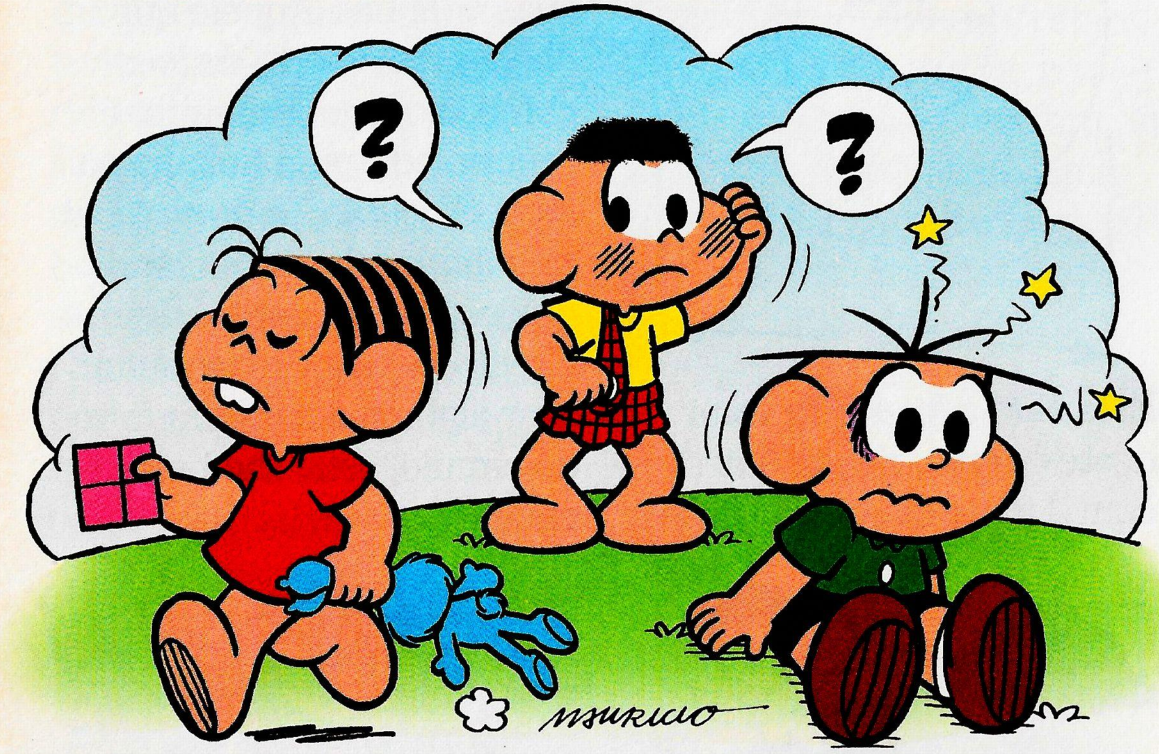
Desenhe no chão um círculo de 40 cm de diâmetro. No centro, faça com uma bolinha um pequeno buraco.



Esta será a *loca*. Em volta deste círculo, risque outro com 2 m de diâmetro (desenho 3). Todos se colocam atrás deste círculo e lançam suas bolinhas. Aquele que chegar mais perto da *loca*, começa o jogo. Primeiro, é preciso colocar a bolinha na *loca*. Só então, pode-se *tecar* as bolinhas dos adversários que estiverem dentro do círculo menor. Se conseguir tirar alguma delas para fora do círculo, estas lhe pertencerão.



Céu-Inferno



O Cebolinha levou uma coelhada à toa.

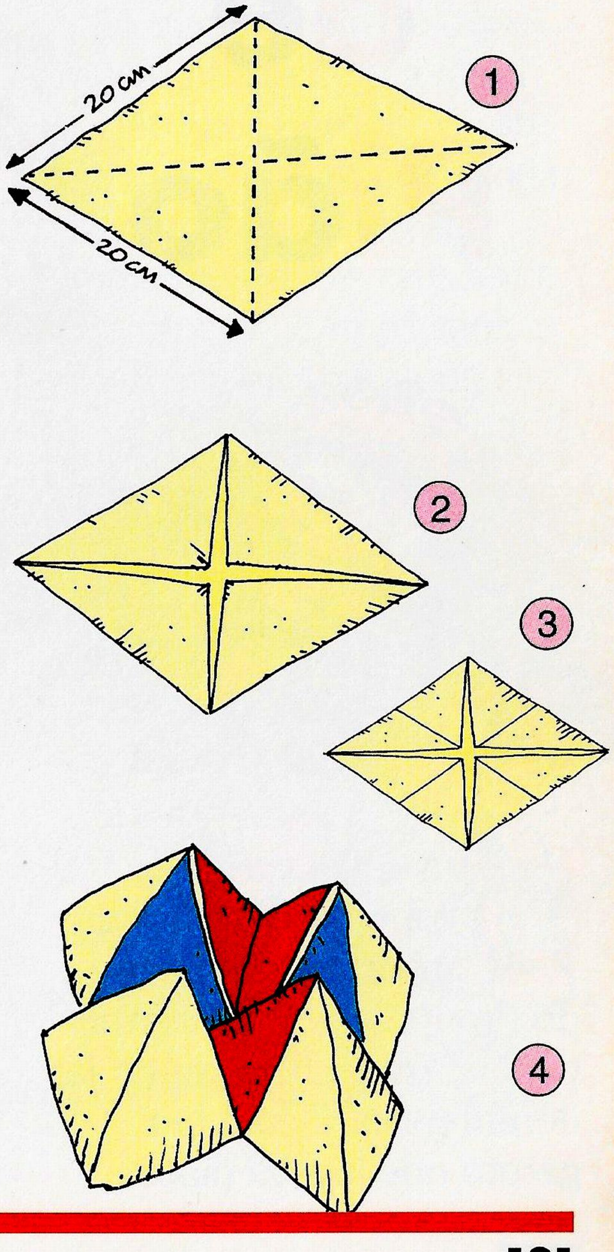
— O que foi que eu fiz? — quis saber ele.

— Isso é pra você não se meter onde não é chamado — respondeu a Mônica.

Sem entender coisa alguma, o Cebolinha foi embora com um galo deste tamanho. Mais tarde a Magali contou o que aconteceu. A Mônica foi jogar *Céu-Inferno* pra saber o nome do seu futuro marido e só deu Cebolinha. Olha que ela tentou 217 vezes! O que a Mônica queria era que saísse Fabinho, o nome do garoto mais fofo da rua.

Para jogar *Céu-Inferno* você vai precisar de um quadrado de papel de 20 cm x 20 cm. Dobre-o duas vezes ao meio fazendo um vinco em forma de cruz (desenho 1). Depois, dobre as quatro pontas do quadrado para o centro (desenho 2). Vire o papel e dobre novamente as quatro pontas para o centro. Pinte dois dos triângulos opostos de azul e os outros dois de vermelho (desenho 3). Vire o papel e levante os quatro bolsos para fora (desenho 4). Pronto. Agora, você pode brincar com um amigo. Peça que ele escolha *céu* ou *inferno*. Em seguida, ele deve falar um número de 1 a 10. Você então movimenta os dedos, abrindo e fechando o *Céu-Inferno* até que o número seja atingido. Ganha quem acertar mais vezes.

Outro jeito de brincar é escrever nos triângulos os nomes de quatro meninos ou meninas. O nome sorteado será o do seu namorado ou namorada!



Jogo de Pião

Um dia, a turma se espremeu dentro da máquina do tempo do Franjinha e foi parar na Grécia Antiga. Chegando lá, deram de cara com um garoto que jogava pião:

— Ei! — espantou-se o Cebolinha. — Este é um *blinquedo* do século XX!

— Não! — corrigiu o Franjinha. — Foram os gregos que inventaram o pião, muitos anos atrás!

O Cebolinha e o Cascão, que sempre se acharam os campeões do pião, desafiaram o garoto para uma partida. Acontece que o menino era um craque e os dois perderam feio.

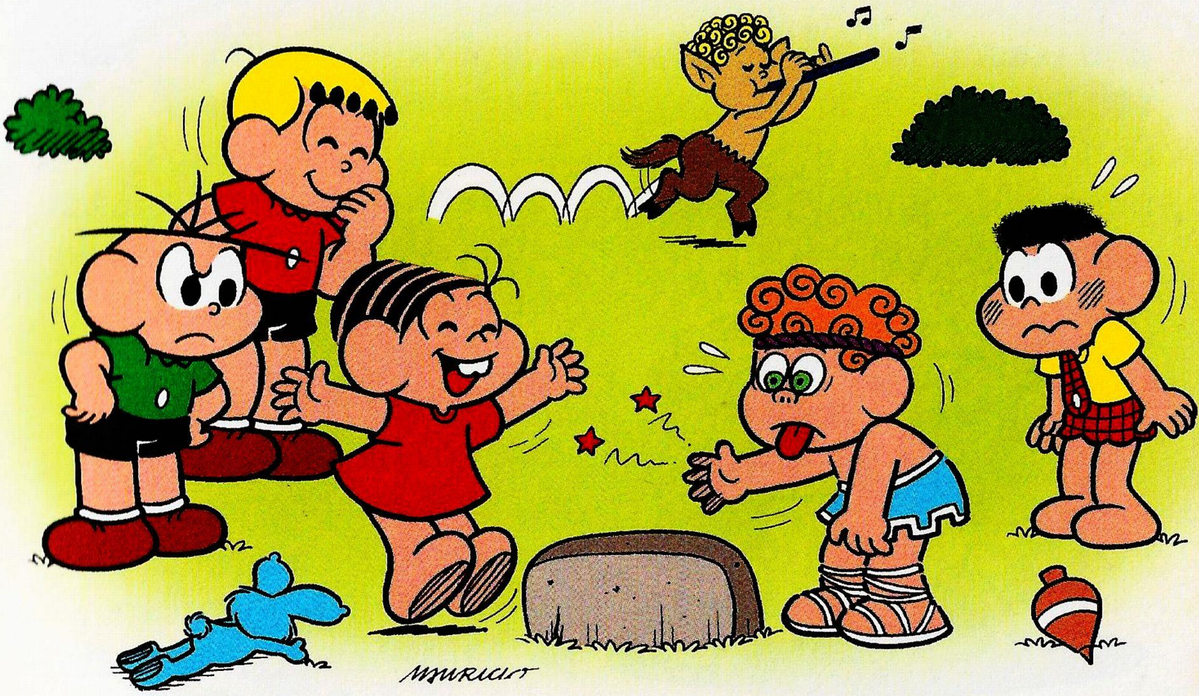
— Como você chama? — perguntou o Cebolinha.

— Hércules! — respondeu o greguinho.

— Hércules?! — cochichou o Cascão. — Será que ele é quem estou pensando, Cebolinha?

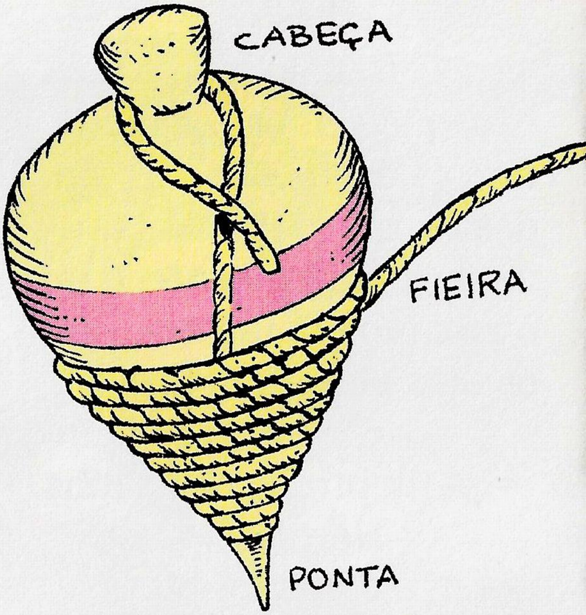
— Aquele *foltão* da mitologia? Vamos ver...

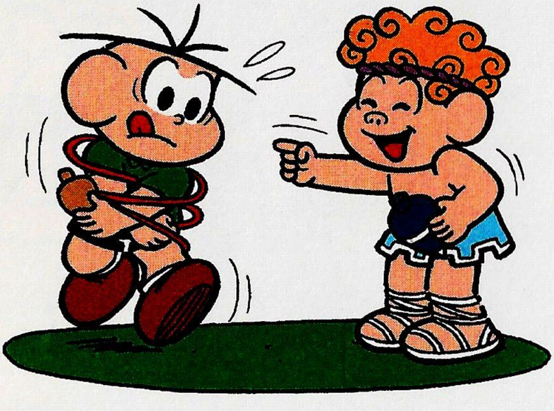
O Cebolinha propôs então que o garoto jogasse braço de ferro com a Mônica. Hércules perdeu. E este foi o único fracasso em toda a vida do grande herói grego, que depois cresceu e ficou famoso com os seus doze incríveis trabalhos.



Pontos

Risque um círculo no chão. Esta será a roda ou raia. Para lançar o pião na roda, prepare-o assim: enrole a fieira na cabeça do pião e depois desça-a até a ponta. Dê uma volta e enrole a fieira de baixo para cima até a parte bojuda, como mostra o desenho ao lado. Enrole a outra ponta no indicador e lance o pião. Se ele cair girando dentro da roda, vale dois pontos. Se sair da roda e voltar, marca-se um ponto. Se sair e não voltar, perde-se um ponto. Vence quem fizer dez pontos primeiro.





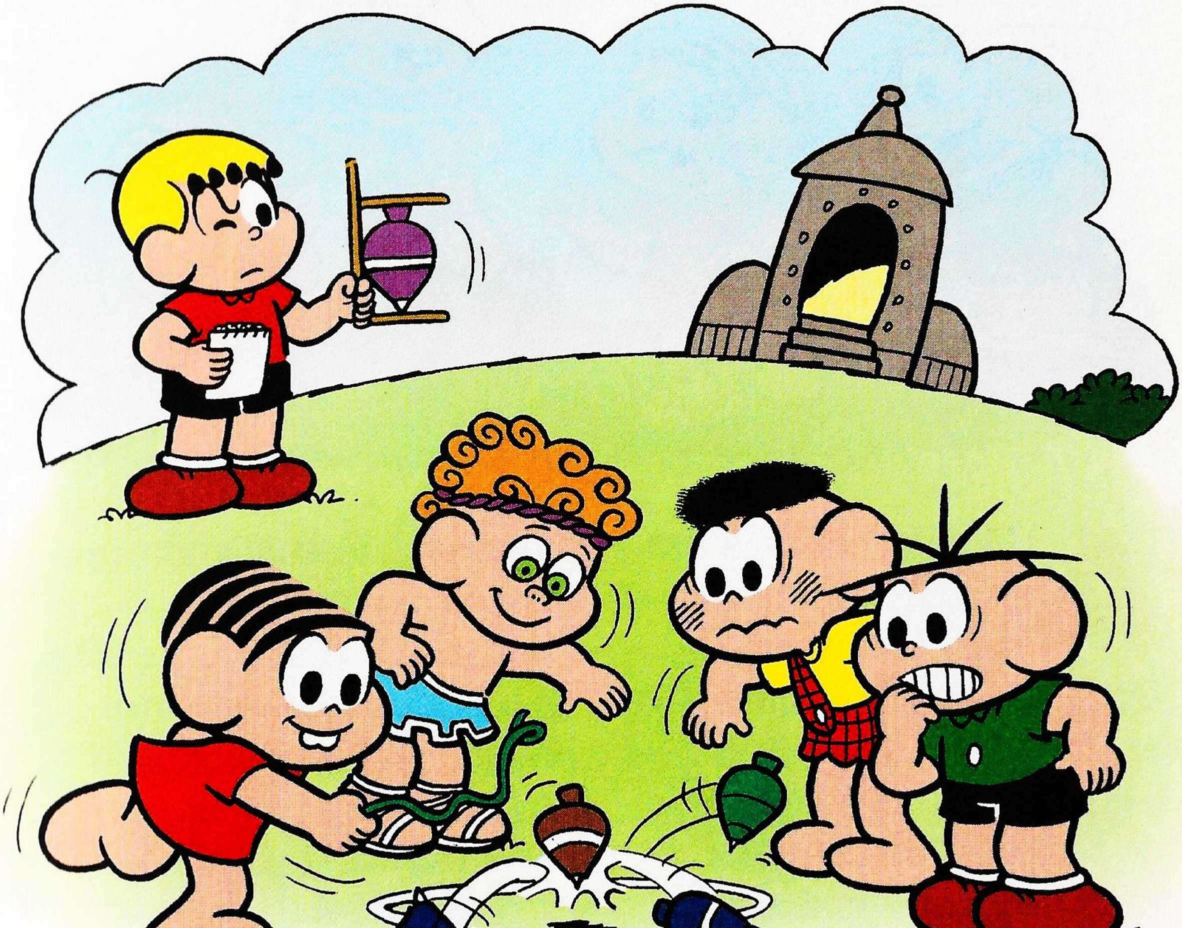
Roda Pião

Enrole a fieira no pião e arremesse-o ao solo. Recolha-o com a mão e mantenha-o girando em sua palma. Vence quem rodá-lo por mais tempo.

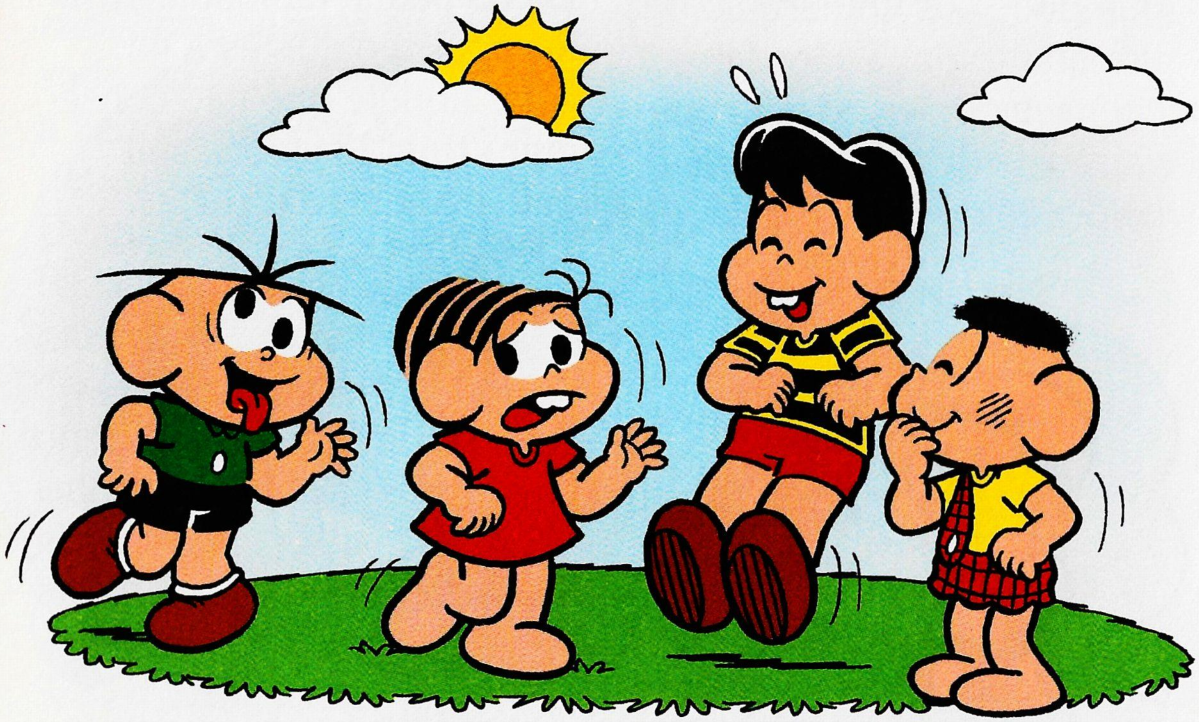
Outra maneira de jogar *Roda Pião* é assim: você e seus amigos lançam juntos os respectivos piões. O vencedor é quem fizer o pião *dormir* por mais tempo, isto é, mantê-lo girando sem sair do lugar.

Cela

Risque a cela no chão, que pode ser um círculo ou um quadrado. Todos lançam seus piões. O pião que cair mais distante da cela é colocado no centro dela para ser alvo dos demais. Os jogadores devem então lançar seus piões, levantá-los na palma da mão e atirá-los contra o que está na cela. Aquele que não conseguir atingi-lo coloca seu pião no centro da cela.



Mímica



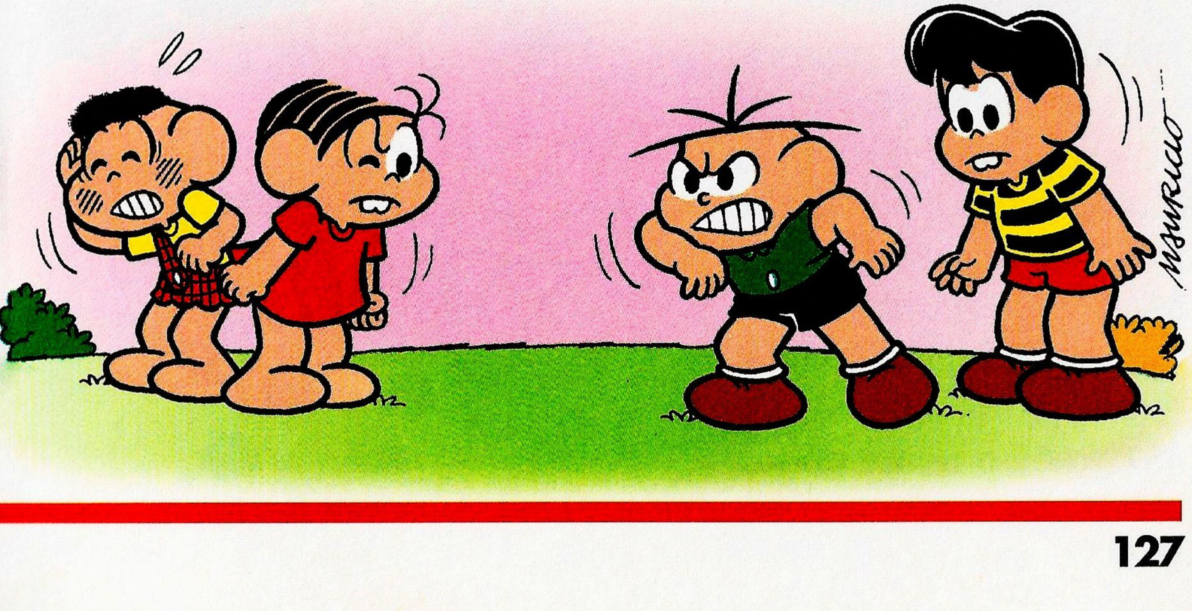
A Mônica contava pra turma como tinha sido sua viagem de férias. O Cebolinha, muito engraçadinho, ficou atrás dela e começou a imitá-la, repetindo seus gestos, fazendo caretas e outras micagens. O Cascão e o Titi não puderam controlar as risadinhas. A Mônica foi desconfiando, mas quando olhava pra trás, o Cebolinha fazia a maior cara de santinho. Não demorou pra que ele fosse apanhado no pulo. Antes da Mônica pegar o Sansão, o Titi falou:

— Ei! Sabe que o Cebolinha me deu uma idéia? Vamos brincar de *Mímica*?

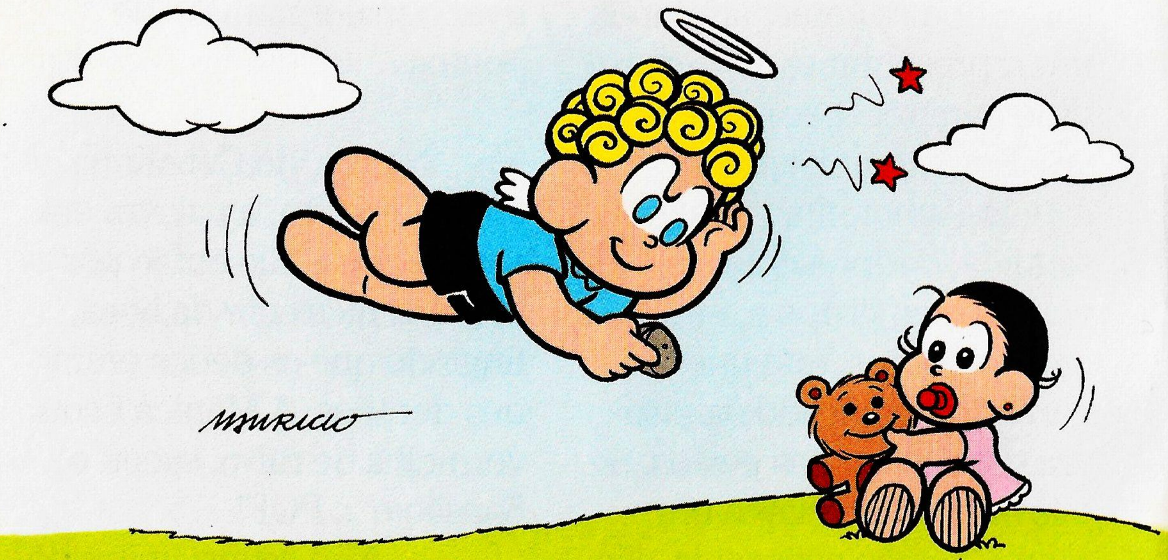
Para brincar de *Mímica*, você e sua turma dividem-se em dois grupos. O time sorteado pra começar manda um representante até o outro time para receber uma palavra. Por exemplo: medo, cadeira, amor, flor... Em seguida, o representante volta ao seu grupo e, em cinco minutos, tem que passar o significado da palavra usando apenas gestos. Se o time acertar, marca um ponto. Se não conseguir, não marca nada. Depois é a vez do outro grupo tentar descobrir qual é a palavra. A cada rodada, os jogadores devem se revezar para representar o seu time. Vence quem tiver o maior número de pontos.

Na vez do Cebolinha fazer a mímica, a palavra era *dinossauro.* Ele então pôs as mãos na frente da boca, fingindo que os dedos eram uns dentões. A Mônica ficou vermelha de raiva, sacou o Sansão e ... POF!

— Não estava imitando você! — choramingou o Cebolinha. — *Ela* apenas um *Tilanossaulo Lex!*



Cinco Marias

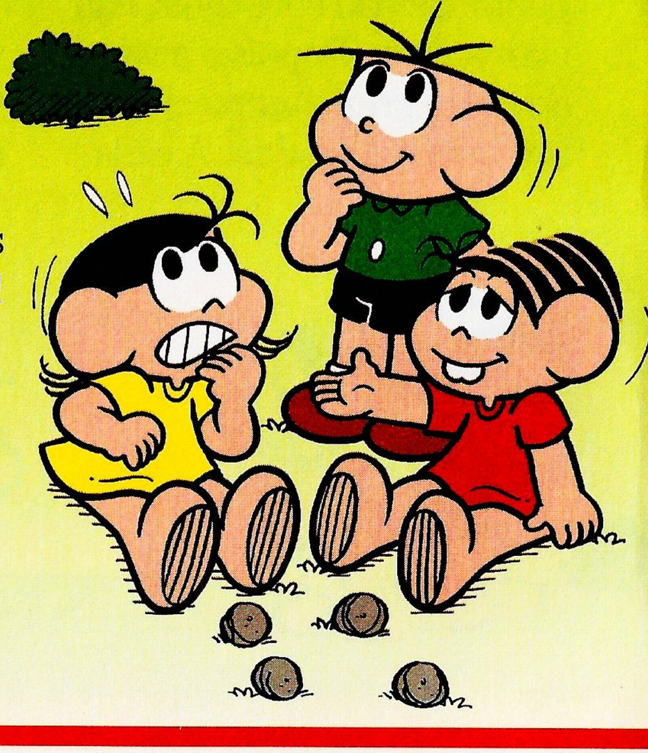


Um dia a Mônica e a Magali foram ajudar o Cebolinha a tomar conta da Maria Cebolinha.

— Oi! Nós trouxemos as Cinco Marias pra brincar! — disse a Mônica.

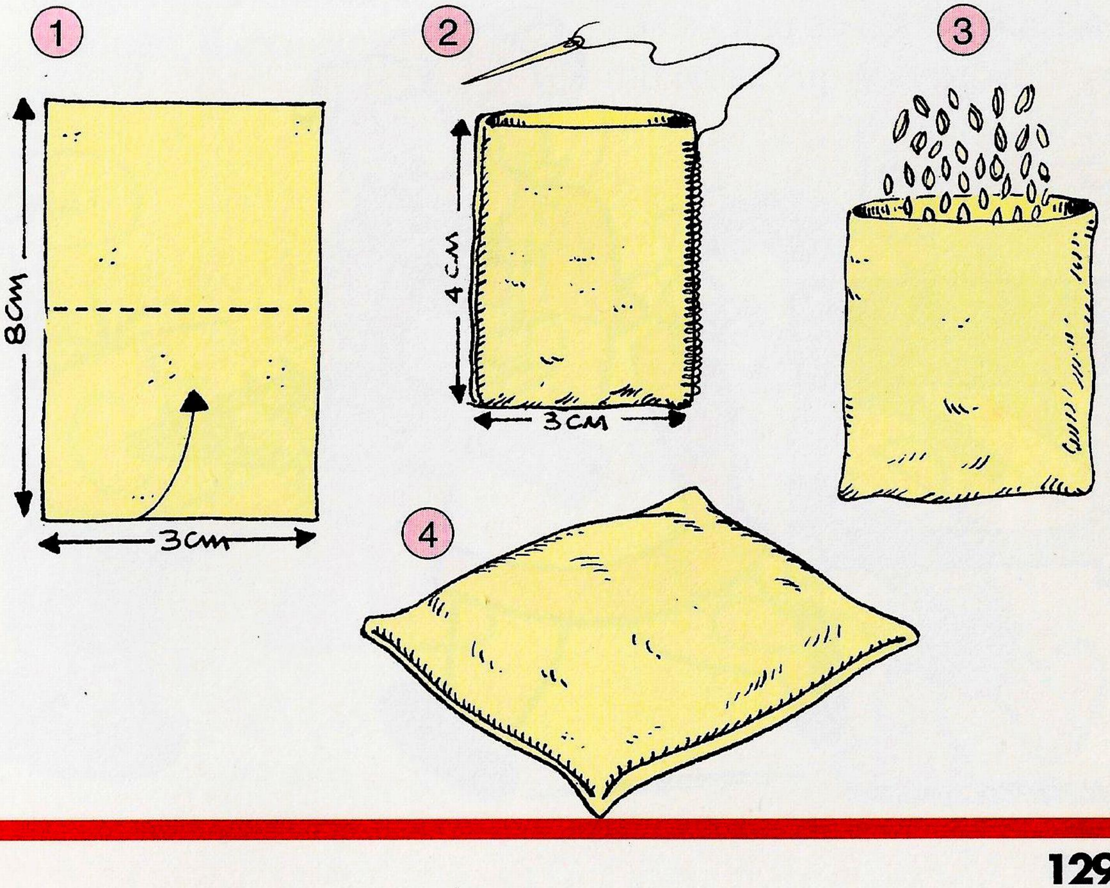
— O quê?! Além da *Malia* Cebolinha, vocês *tlouxelam* mais CINCO *Malias pla* cuidar?

— Não, seu bobão! — explicou a Magali. — *Cinco Marias* é o nome do jogo!



Para brincar de *Cinco Marias* você vai precisar de pedrinhas ou saquinhos de pano. Faça os saquinhos com retalhos e encha-os com arroz, como mostram os desenhos abaixo.

Tire a sorte para ver quem começa. O escolhido joga os saquinhos para o alto. Eles devem ficar onde caírem. O jogador, então, escolhe um saquinho e lança-o para o alto, enquanto pega outro saquinho antes do primeiro cair na mesa. Em seguida, ele joga os dois saquinhos para cima e tenta agarrar um terceiro sem que os outros caiam e assim por diante. Quem conseguir pegar todos os saquinhos marca 1 ponto. Quem errar, passa a vez.



Palitinhos

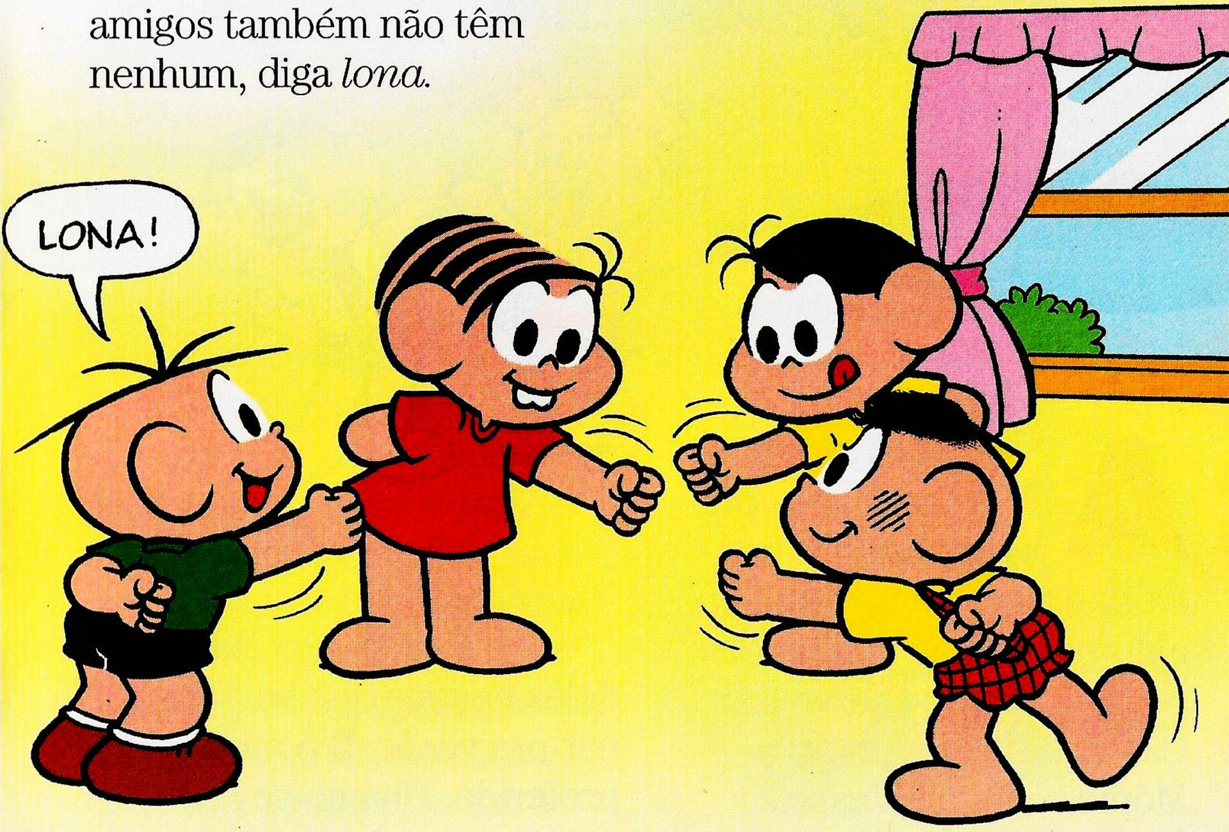
A Magali chamou a turma pra provar as deliciosas coxinhas que a Tia Nena fez. Quando a Mônica, o Cebolinha e o Cascão chegaram, só encontraram os palitinhos... Com a maior cara de sem-graça, a Magali tentou salvar a situação quebrando os palitos ao meio e dizendo que sabia um jogo bem legal.

Se você quiser jogar com a sua turma e não tiver palitos, não faz mal: fósforos também servem. Cada jogador fica com três palitos. Com as mãos atrás das costas, para ninguém ver, cada criança põe quantos palitos

quiser em uma das mãos. Depois, estende a mão fechada e tenta adivinhar a soma dos palitos de todas as mãos.

Jogando com um só amigo, lembre-se que a soma máxima dos palitos é seis (três em cada mão). Com três crianças, o máximo de palitos é nove, e assim por diante. Se você não puser nenhum palito e achar que seus amigos também não têm nenhum, diga *lona*.

Cada vez que alguém acertar a soma dos palitos, tira um de lado e passa a jogar com os que sobram. O vencedor é aquele que conseguir ficar primeiro sem nenhum palito. Os outros continuam jogando, para tirar o segundo ou o terceiro lugar.



Porquinho

A turma se reuniu na casa do Cascão pra jogar baralho. Ele trouxe as cartas e também algumas rolhas queimadas.

— Pra que serve isso, Cascão? — perguntou a Mônica com uma careta.

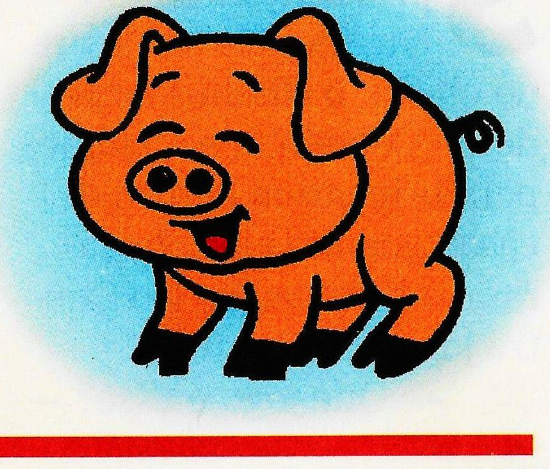
— Vamos precisar delas no jogo que vou ensinar pra vocês. É o meu preferido. Chama-se *Porco*!

Pra brincar de *Porco* reúna no mínimo quatro amigos. Para cada jogador separe do baralho quatro cartas iguais, mas de naipes diferentes. Por exemplo, o dois de copas, o de paus, o de ouros e o de espadas. Embaralhe estas cartas e distribua quatro para cada jogador. Antes de começar o jogo, queime uma rolha e deixe-a à mão. Quem estiver à esquerda da pessoa que distribuiu as cartas é o primeiro a jogar. Ele deve passar uma carta para quem estiver à sua esquerda. O jogador que recebe a carta fica com ela e passa outra carta para o companheiro da esquerda e assim por diante. Os jogadores não podem receber uma carta e já passá-la na mesma rodada. O objetivo é formar um conjunto de quatro cartas iguais. Quem conseguir isso primeiro abaixa suas cartas discretamente sobre a mesa. Os demais fazem o mesmo assim que perceberem que alguém parou de jogar. O último a abaixar as cartas é o *porco* e os outros podem rabiscar seu rosto com a rolha queimada.

O Cascão foi o último a abaixar. Quando a turma pulou em cima dele com as rolhas, ouviu um ÓINC!.

— *Inclível*! — disse o Cebola. — O Cascão já está falando como um *polquinho*!

Aí eles ouviram outro ÓINC! e descobriram o Chovinista escondidinho embaixo da mesa.



Gomuku

Sabendo que a previsão do tempo para aquela tarde era de chuva, o Nimbus convidou o Cebolinha e a Mônica para brincarem dentro de casa. Quando eles chegaram, o Nimbus e o Do Contra jogavam *Gomuku*.

— Que jogo é esse? —

perguntou a Mônica.

— É uma espécie de jogo-da-velha japonês. — explicou o Do Contra.

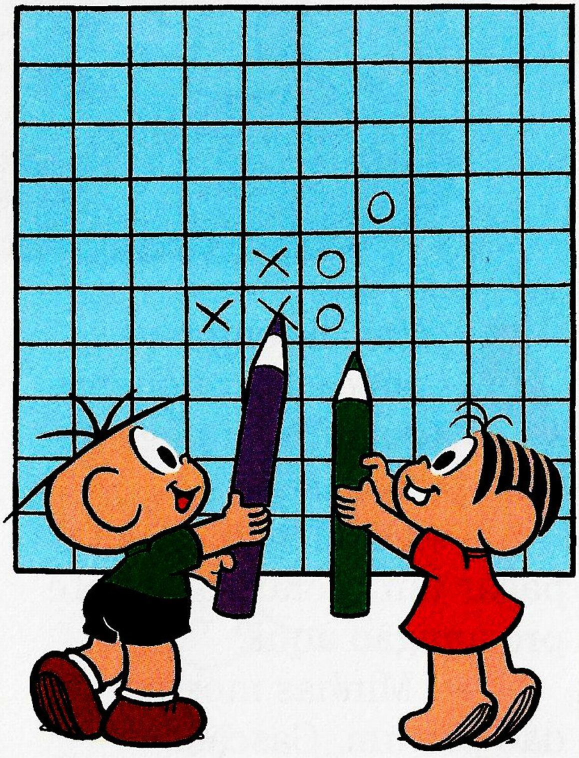
— Oba! *Quelo* jogar também! — animou-se o Cebolinha.

— Comigo, não! Jogue com o Nimbus. Sou um campeão e só disputo com adversários de *peso*!

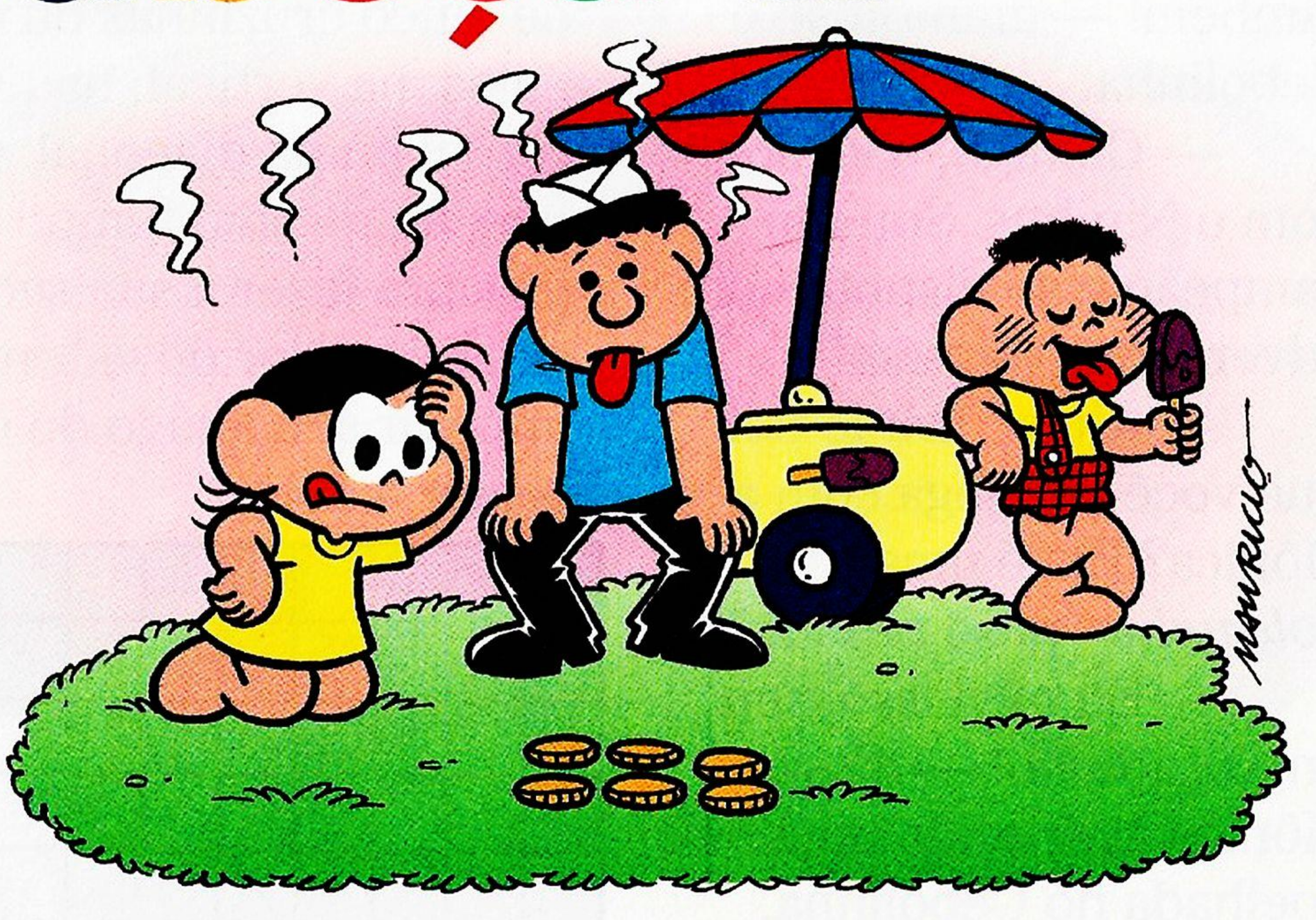
— Ah, é? Então por que você não joga com a Mônica? Ela é uma *golducha* "peso pesado"!

— Eu ouvi isso, seu engraçadinho! — disse a Mônica acertando uma bela coelhada no Cebolinha.

Pra jogar *Gomuku*, desenhe uma grade com 100 quadrados, 10 na vertical e 10 na horizontal. Decida com seu amigo quem vai fazer círculos e quem vai fazer cruzinhas. O sorteado pra começar desenha o símbolo escolhido em um dos quadradinhos. Depois, é a vez do outro jogador. Vence o primeiro que marcar uma seqüência de cinco cruzinhas ou círculos, na vertical, na horizontal ou na diagonal. Claro que, ao mesmo tempo que procura fazer a sua seqüência, o jogador deve tentar impedir seu amigo de conseguir a dele.



Quebra-Cabeça 2



A Magali comprava um cachorro-quente quando foi pega no pulo pelo Cascão:

— Oi, Magali! Que tal pagar um cachorro-quente pro amigão aqui?

— Minhas moedas só dão pra um, Cascão!

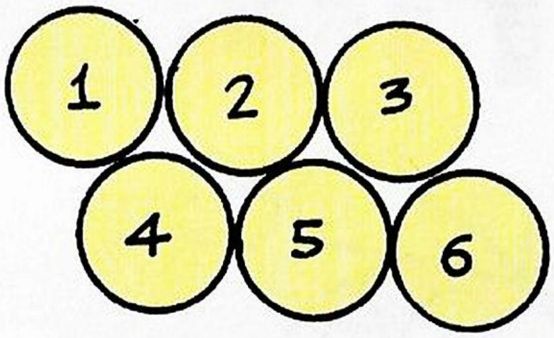
— Vamos fazer um trato? — propôs ele, formando duas fileiras com as moedinhas. — Se você conseguir formar um círculo mexendo apenas três moedas, eu pago o cachorro-quente. Se não, você paga pra mim.

Para fazer esse truque, arrume as moedas como mostra o desenho 1.

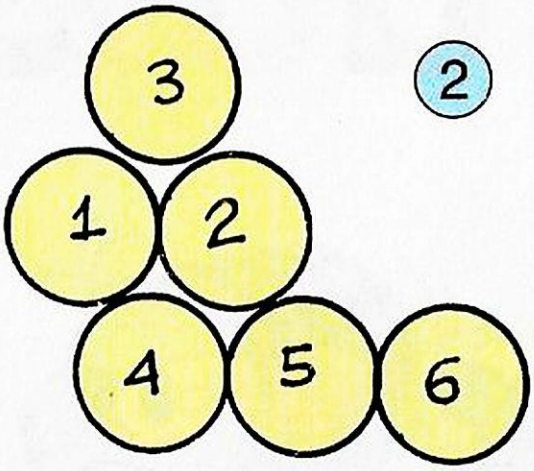
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 6 moedas do mesmo tamanho

1



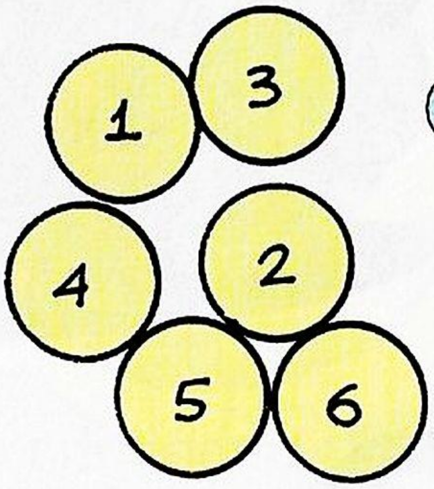
2



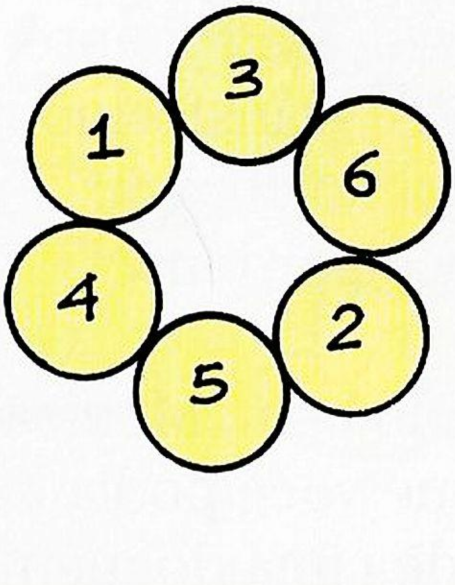
Peça a um amigo que faça um círculo mudando apenas três moedas de lugar. Ele só pode movimentar uma moeda de cada vez e todas devem sempre se tocar.

Para resolver esse quebra-cabeça, coloque a moeda 3 em cima das moedas 1 e 2 (desenho 2). Depois deslize a 2 para o lugar da 3 e então ponha a moeda 6 entre as 2 e 3 (desenho 3), fechando o círculo (desenho 4).

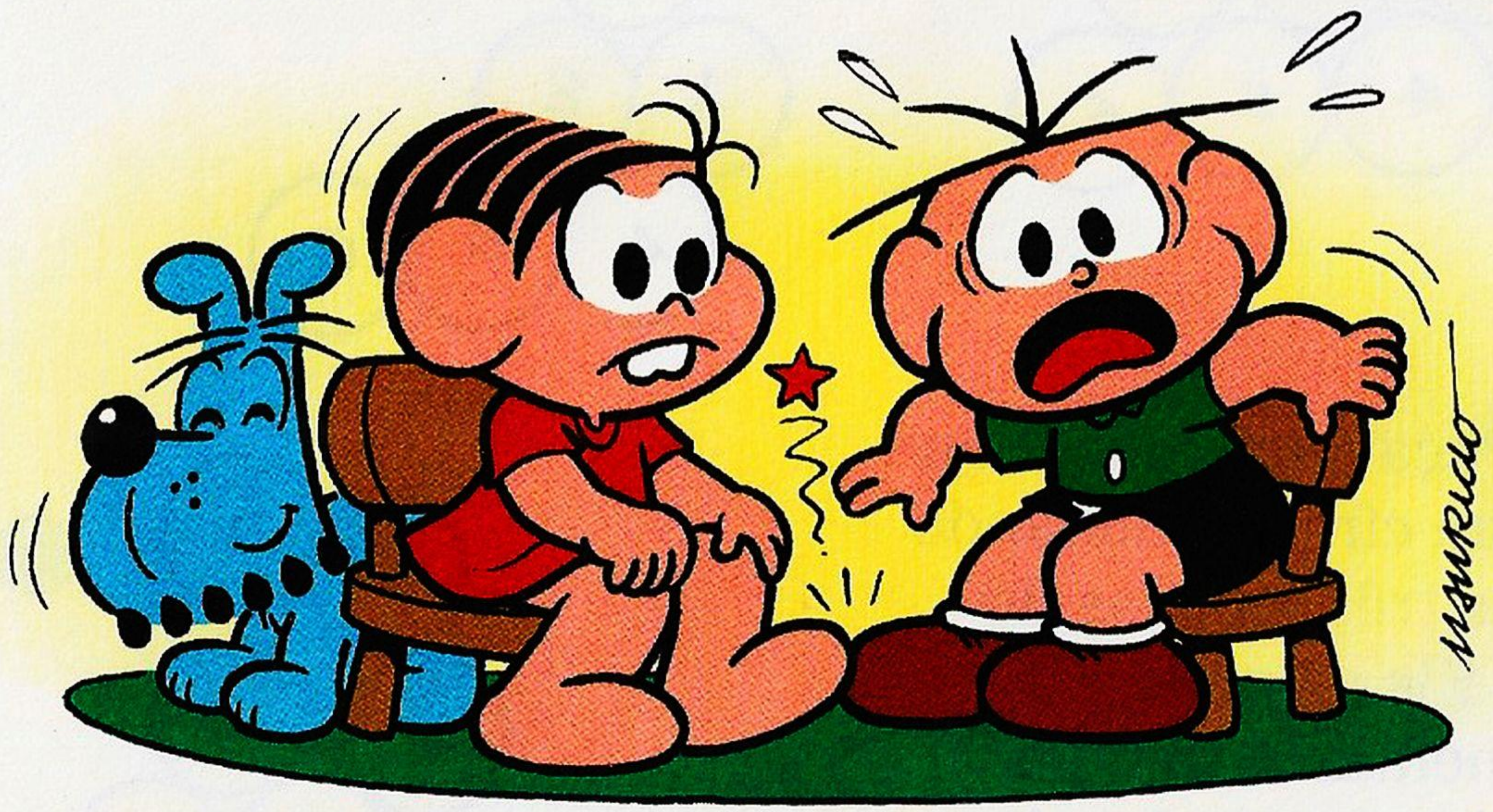
3



4



Jogo do Sério



O Cebolinha e a Mônica jogavam *Sério*. De repente, a cara dele se transformou numa careta horrorosa.

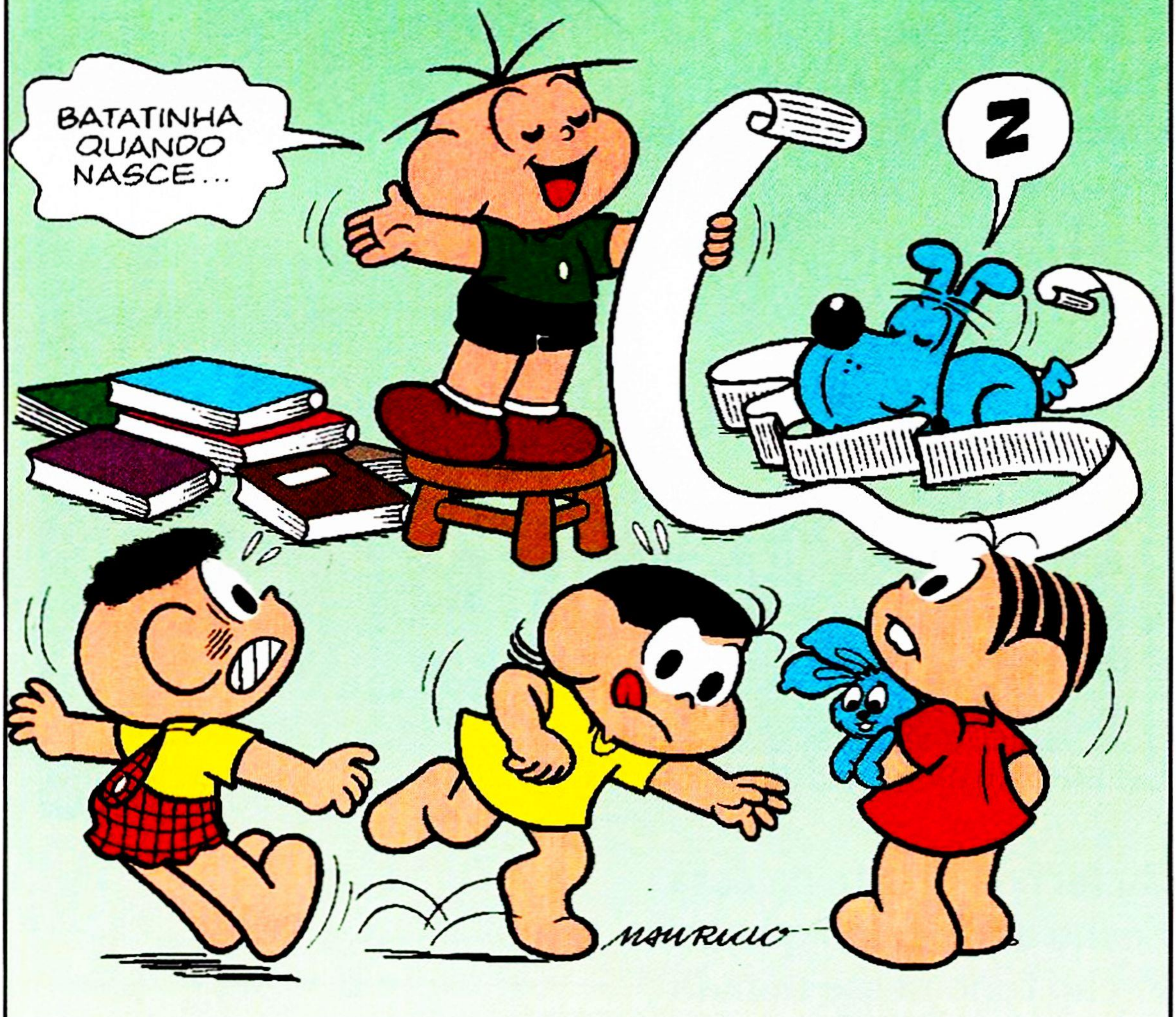
— Você perdeu, Cebolinha!

— Tudo bem, Mônica! Mas *selá* que você podia *tilar* o pé de cima do meu?

O *Jogo do Sério* se brinca sempre em dois. É superdivertido. Você senta de frente para seu amigo e um fica olhando fixamente nos olhos do outro. Nenhum dos dois pode piscar, rir ou mudar a expressão do rosto. Ganha quem resistir mais tempo.

Capítulo 4

HISTÓRIAS E VERSOS



A Porta

Vinícius de Morais

Eu sou feita de madeira
Madeira, matéria morta
Mas não há coisa no mundo
Mais viva do que uma Porta.

Eu abro devagarinho
Pra passar o menininho
Eu abro bem com cuidado
Pra passar o namorado
Eu abro bem prazenteira
Pra passar a cozinheira
Eu abro de supetão
Pra passar o capitão.

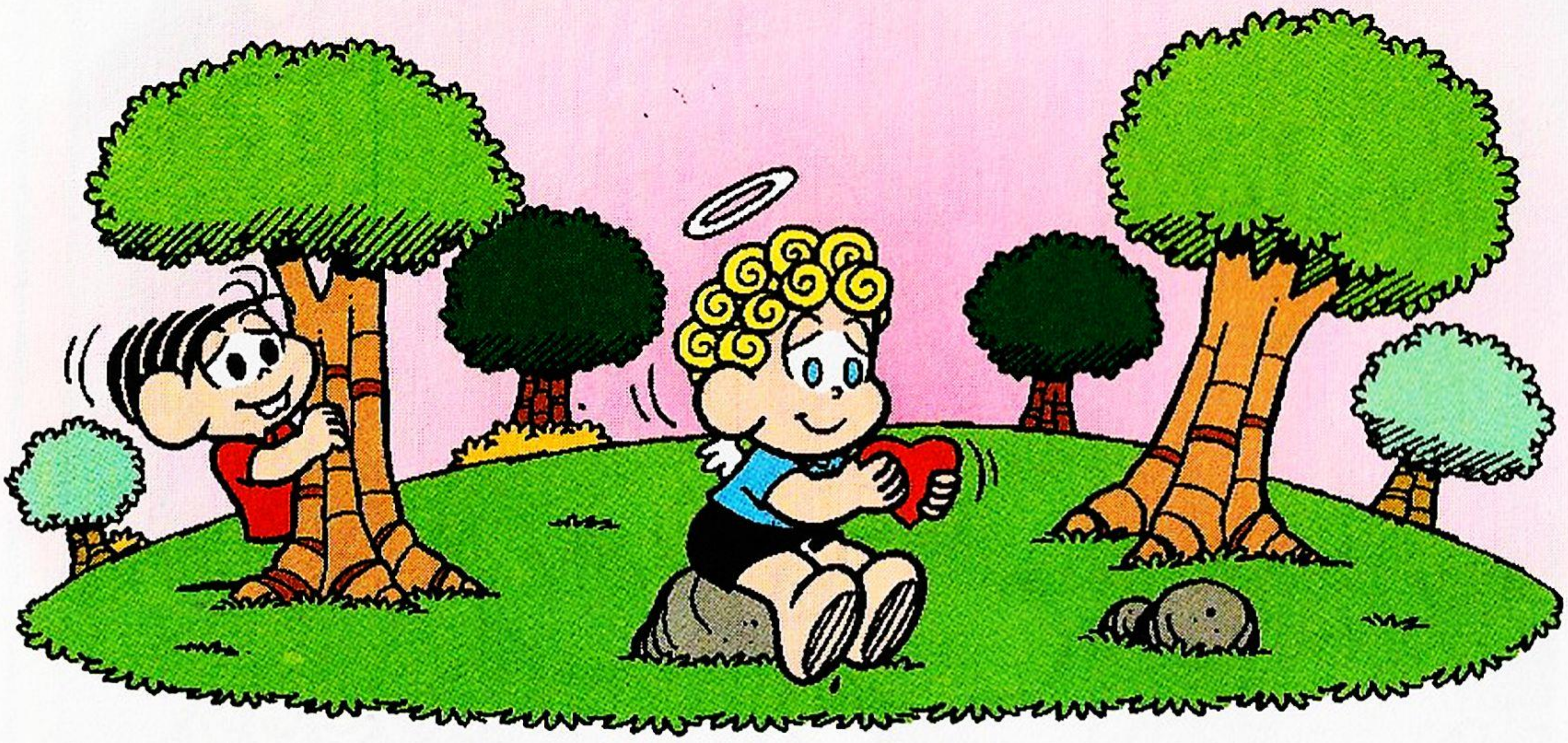
Só não abro pra essa gente
Que diz (a mim bem me importa...)
Que se uma pessoa é burra
É burra como uma Porta.

Eu sou muito inteligente!

Eu fecho a frente da casa
Fecho a frente do quartel
Fecho tudo nesse mundo
Só vivo aberta no céu!

A utilização do poema *A Porta*, de VINÍCIUS DE MORAIS, foi autorizada pela VM Produções, Publicidade e Participações Ltda.. Extraído do livro *Arca de Noé*, editado pela Companhia das Letras.

Se Esta Rua

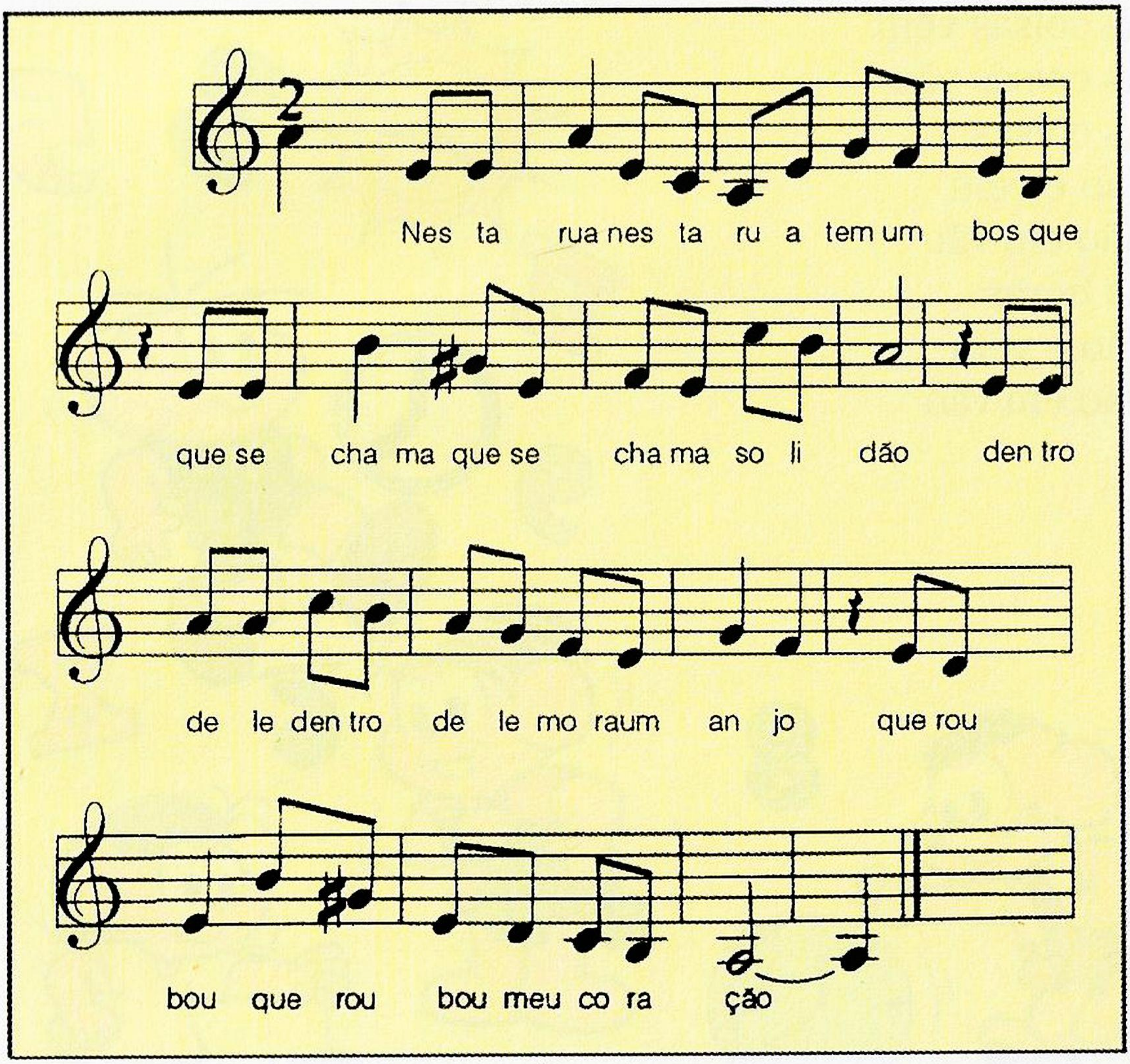


Nesta rua, nesta rua tem um bosque
Que se chama, que se chama solidão;
Dentro dele, dentro dele mora um anjo
Que roubou, que roubou meu coração.

Se eu roubei, se eu roubei teu coração,
Tu roubaste, tu roubaste o meu também;
Se eu roubei, se eu roubei teu coração,
É porque, é porque te quero bem.

Se esta rua, se esta rua fosse minha,
Eu mandava, eu mandava ladrilhar
Com pedrinhas, com pedrinhas de brilhantes,
Para o meu, para o meu amor passar.

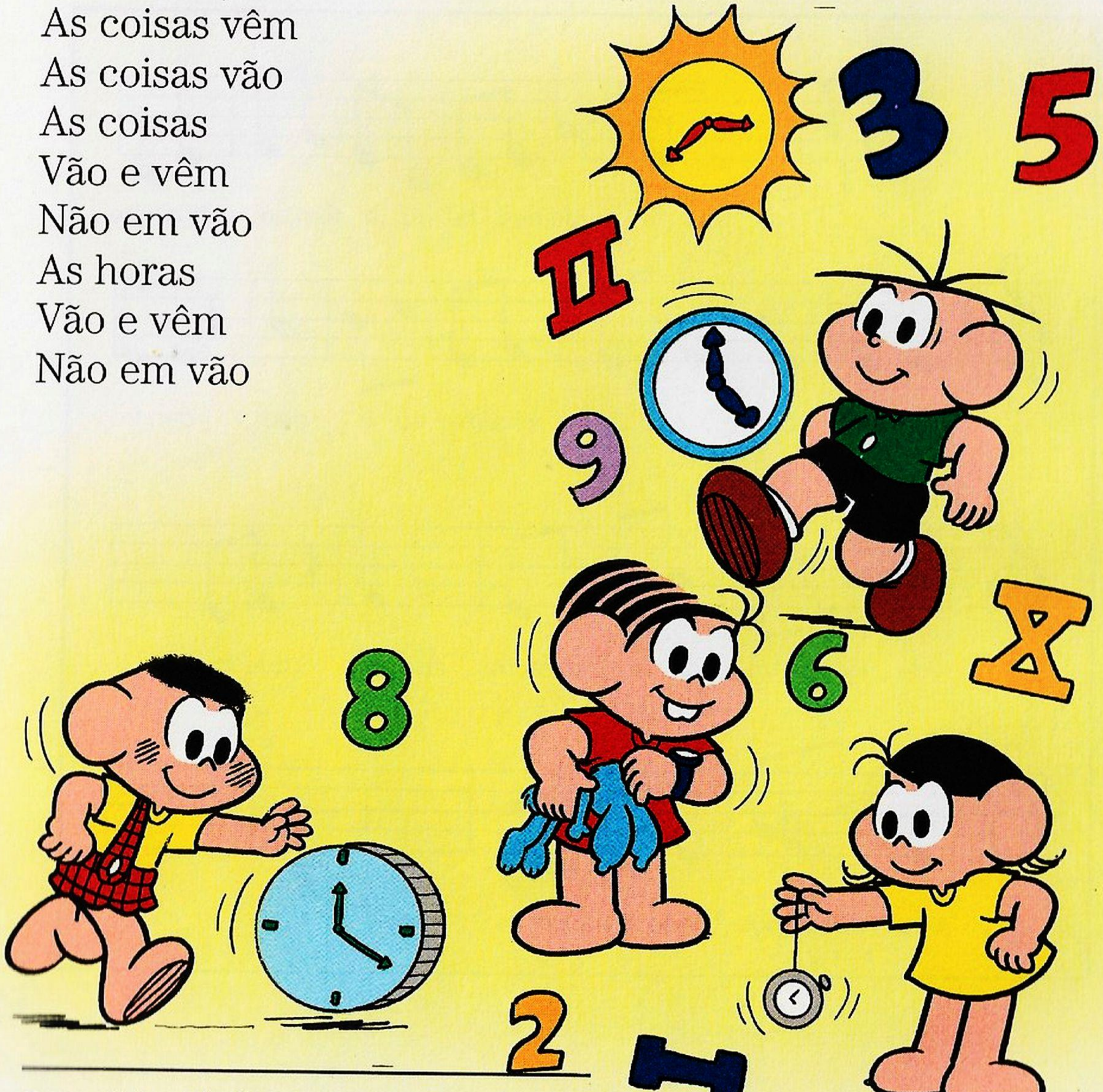
Fosse Minha


Nes ta rua nes ta ru a tem um bos que
que se cha ma que se cha ma so li dão den tro
de le den tro de le mo raum an jo que rou
bou que rou bou meu co ra ção

O Relógio

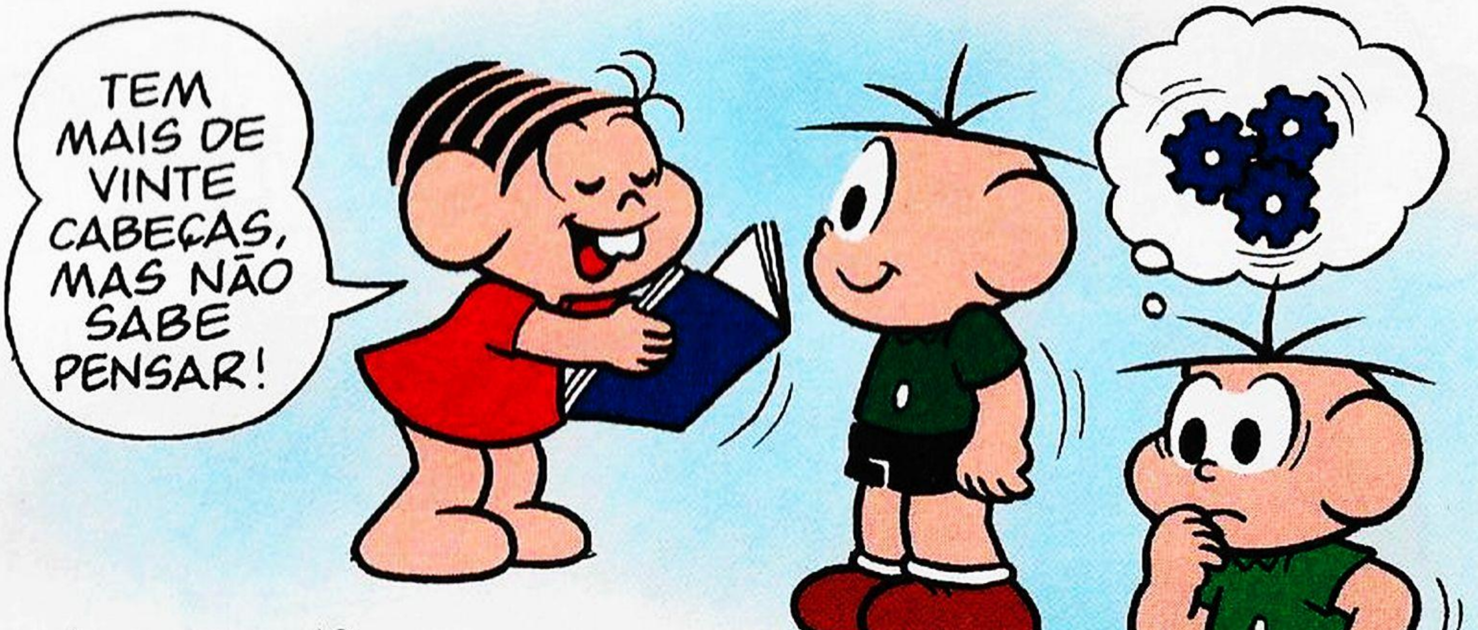
Oswald de Andrade

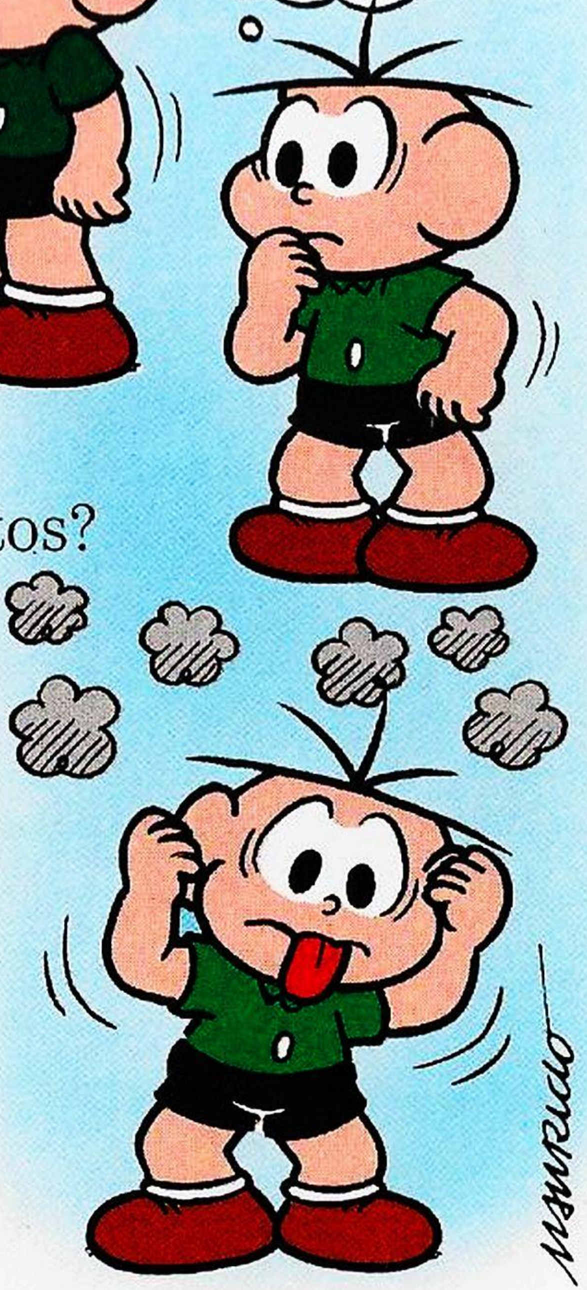
As coisas são
As coisas vêm
As coisas vão
As coisas
Vão e vêm
Não em vão
As horas
Vão e vêm
Não em vão



© Oswald de Andrade 1995

Adivinhações





1. O que é, o que é?
São doze irmãzinhas,
Todas têm meias, mas não têm sapatos?

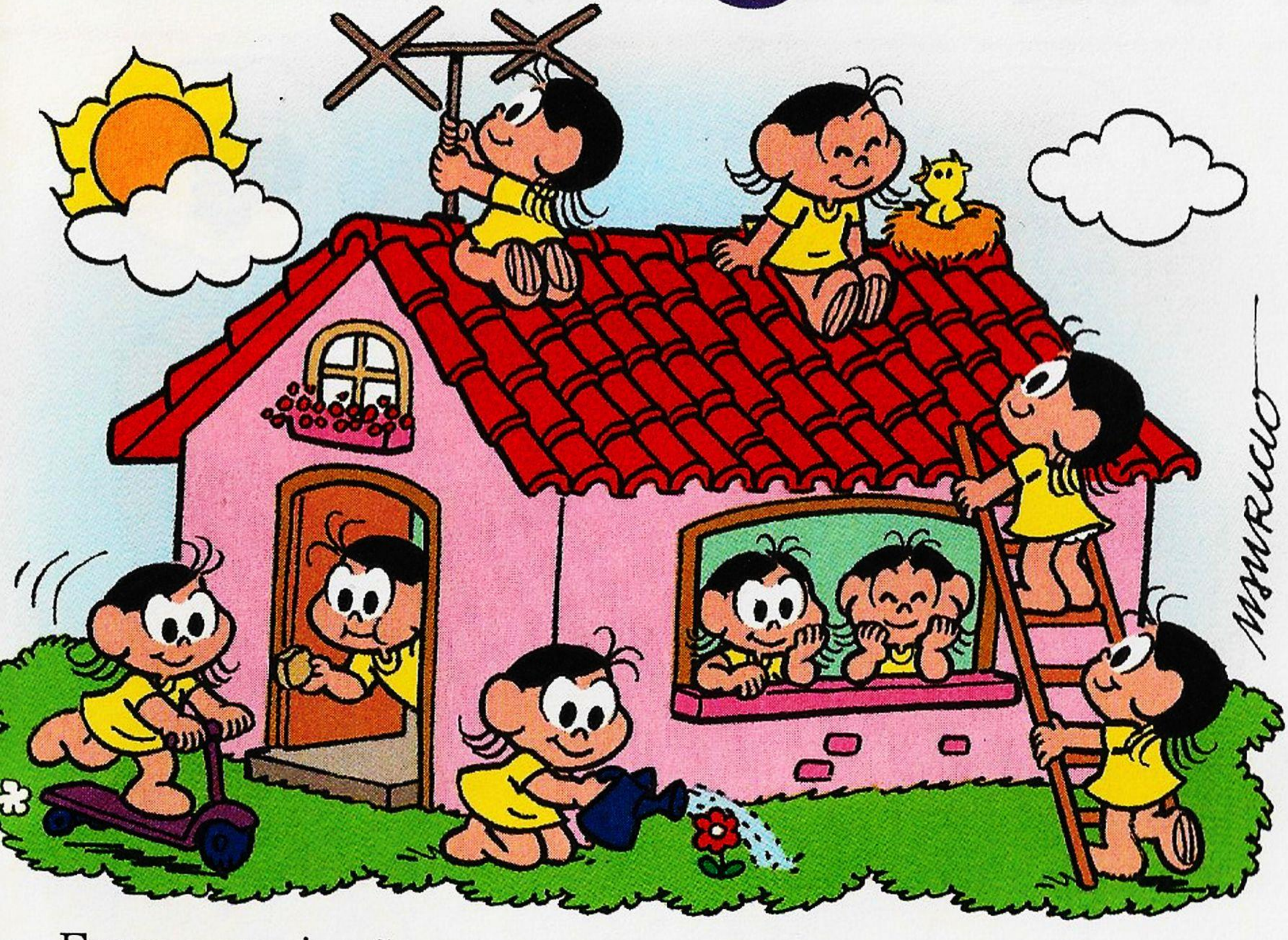
2. O que é, o que é?
Por mais que seja cortado,
Fica do mesmo tamanho?

3. O que é, o que é?
Carregadas vão, carregadas vêm,
E no caminho não se detêm?

4. O que é, o que é?
Tem mais de vinte cabeças,
Mas não sabe pensar?

Respostas: *1.* As horas. *2.* O baralho. *3.* As formigas. *4.* A caixa de fósforos.

Tango-Lo-



Eram nove irmãs na casa,
Uma foi fazer biscoito.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas oito.

Destas oito que ficaram,
Uma foi amolar canivete.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas sete.

Destas sete que ficaram,
Uma foi falar francês.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas seis.

Destas seis que ficaram,
Uma foi comprar um brinco.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas cinco.

Mango

Destas cinco que ficaram,
Uma foi para o teatro.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas quatro.

Destas quatro que ficaram,
Uma casou com um português.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas três.

Destas três que ficaram,
Uma foi passear na rua.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficaram apenas duas.

Destas duas que ficaram,
Uma não fez coisa alguma.
Deu o tango-lo-mango nela,
Aí ficou apenas uma.

Essa uma que ficou,
Cismou de comer feijão.
Deu o tango-lo-mango nela
E acabou-se a geração.

No Meio do Caminho

Carlos Drummond de Andrade

No meio do caminho tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
tinha uma pedra
no meio do caminho tinha uma pedra.

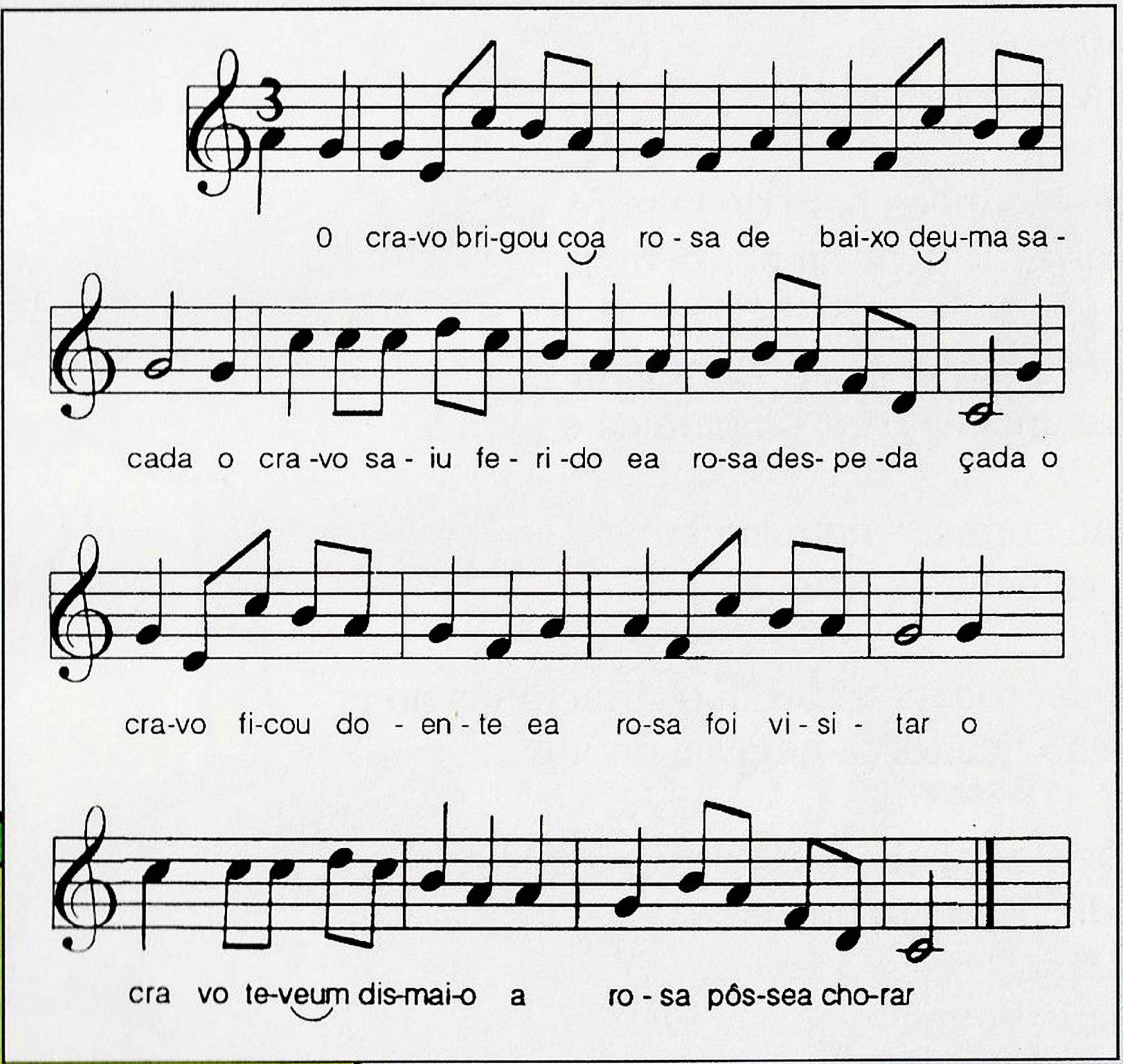
Nunca me esquecerei desse acontecimento
na vida de minhas retinas tão fatigadas.
Nunca me esquecerei que no meio do caminho
tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
no meio do caminho tinha uma pedra.

No meio do caminho in **Antologia Poética** - Ed. Record - Rio de Janeiro
Copyright ©1995 Carlos Drummond de Andrade

O Cravo Brigou com a Rosa

O cravo brigou com a rosa
Debaixo de uma sacada.
O cravo saiu ferido
E a rosa despedaçada.

O cravo ficou doente,
A rosa foi visitar.
O cravo teve um desmaio,
A rosa pôs-se a chorar.


O cra-vo bri-gou coa ro - sa de bai-xo deu-ma sa -
cada o cra -vo sa - iu fe - ri -do ea ro-sa des- pe -da çada o
cra-vo fi-cou do - en - te ea ro-sa foi vi - si - tar o
cra vo te-veum dis-mai-o a ro - sa pôs-sea cho-rar

A Bailarina

Cecília Meireles

Esta menina
tão pequenina
quer ser bailarina.

Não conhece nem dó nem ré
mas sabe ficar na ponta do pé.

Não conhece nem mi nem fá
mas inclina o corpo para cá e para lá.

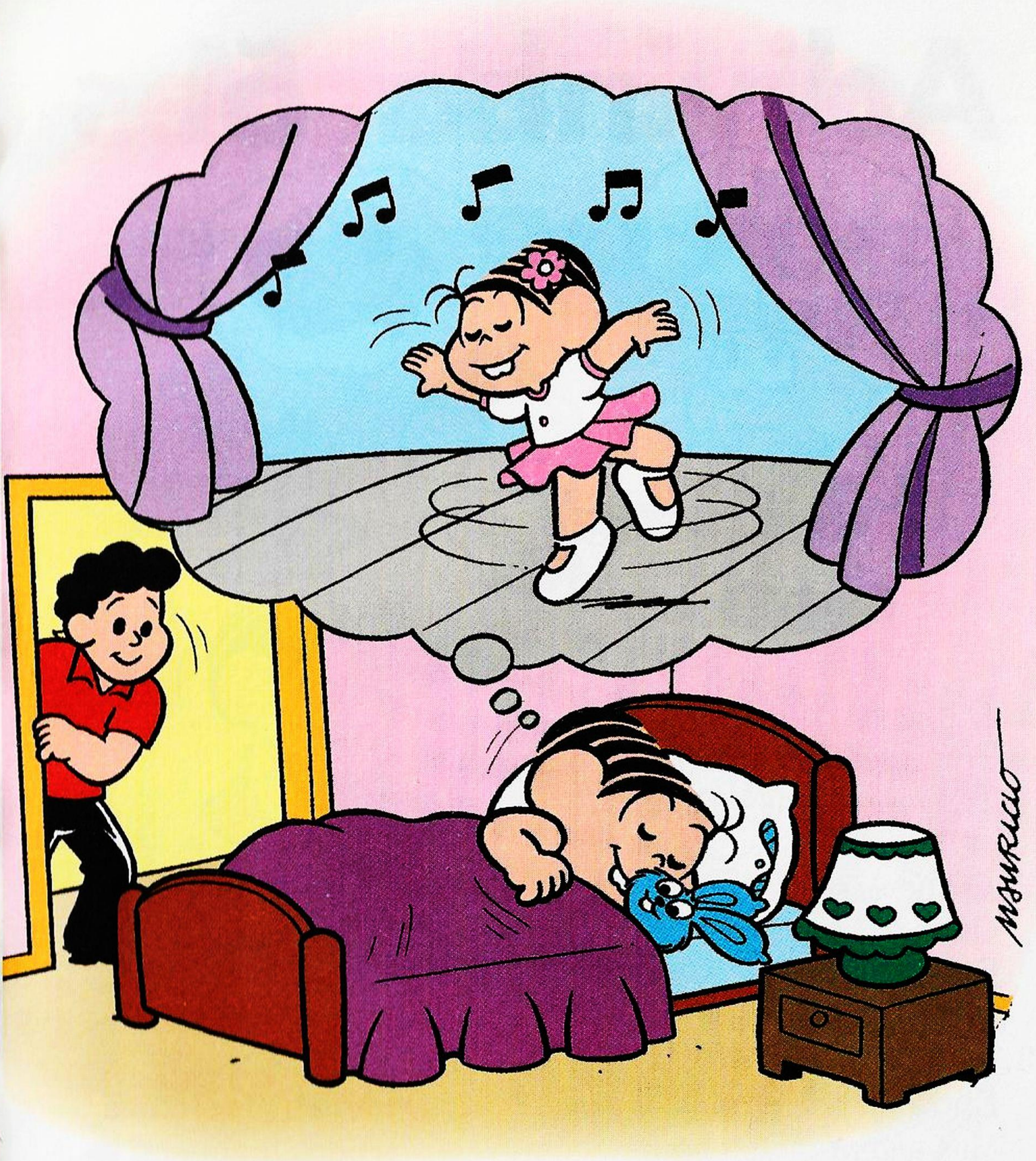
Não conhece nem lá nem si,
mas fecha os olhos e sorri.

Roda, roda, roda com os bracinhos no ar
e não fica tonta nem sai do lugar.

Põe no cabelo uma estrela e um véu
e diz que caiu do céu.

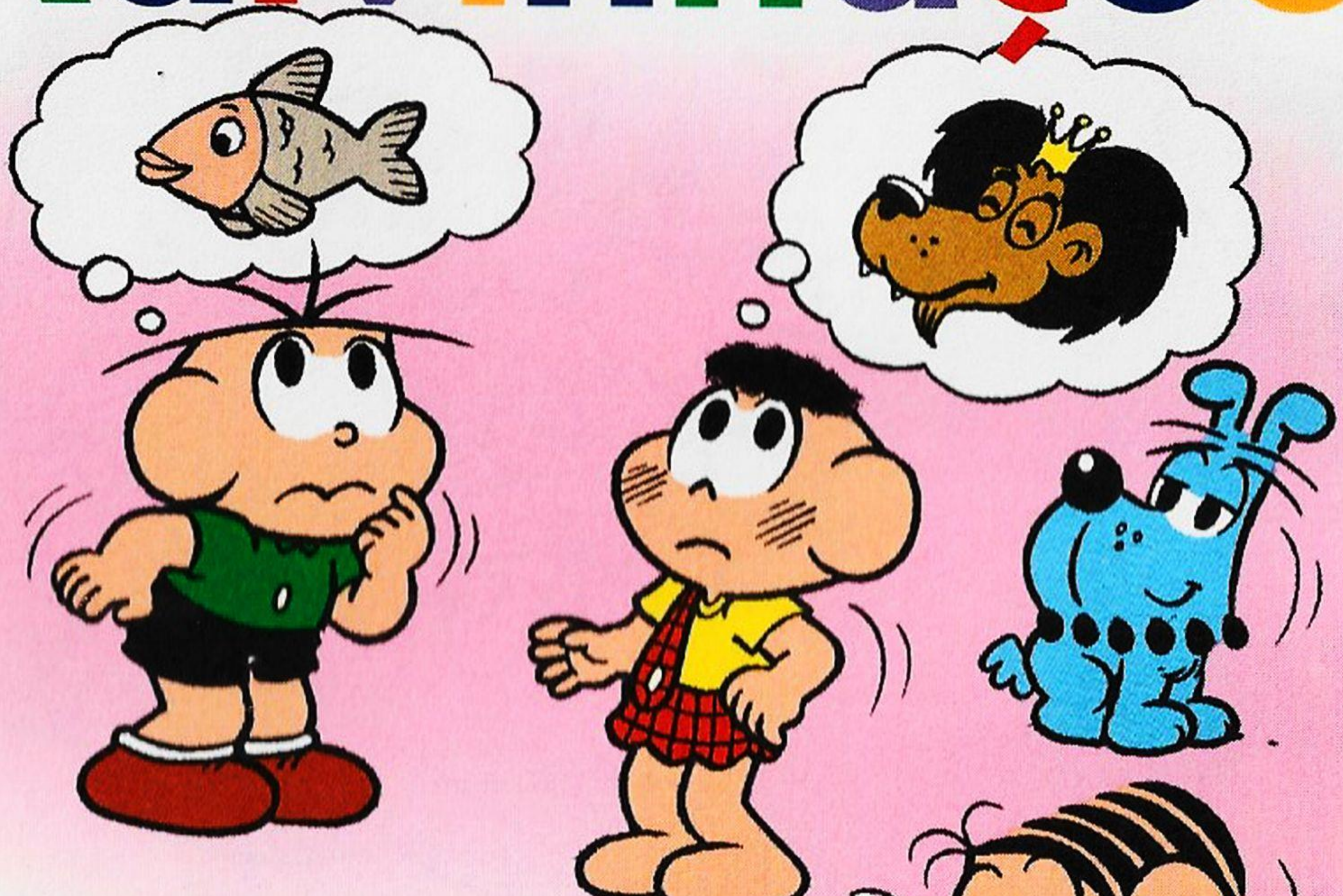
Esta menina
tão pequenina
quer ser bailarina.

Mas depois esquece todas as danças,
e também quer dormir como as outras crianças.

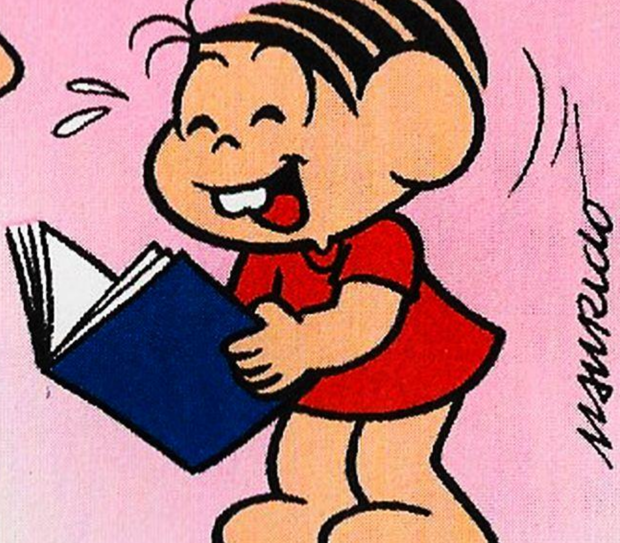


© by Maria Mathilde Meireles Correia Dias, Maria Fernanda Meireles Correia Dias e Ricardo Strang. Publicado por EDITORA NOVA FRONTEIRA S.A..

Adivinhações



1. O que é, o que é?
Tem escamas, mas não é peixe;
Tem coroa, mas não é rei?



2. O que é, o que é?
Quando chega o dia,
Ela dá no pé?

3. O que é, o que é?
Entra na boca todos os dias,
Mas a gente não come?

4. O que é, o que é?
Quanto mais enxuga,
Mais fica molhada?

Respostas: *1.* O abacaxi. *2.* A escuridão. *3.* O garfo. *4.* A toalha.

Meus Sete Anos

Oswald de Andrade

Papai vinha de tarde
Da faina de labutar
Eu esperava na calçada
Papai era gerente
Do Banco Popular
Eu aprendia com ele

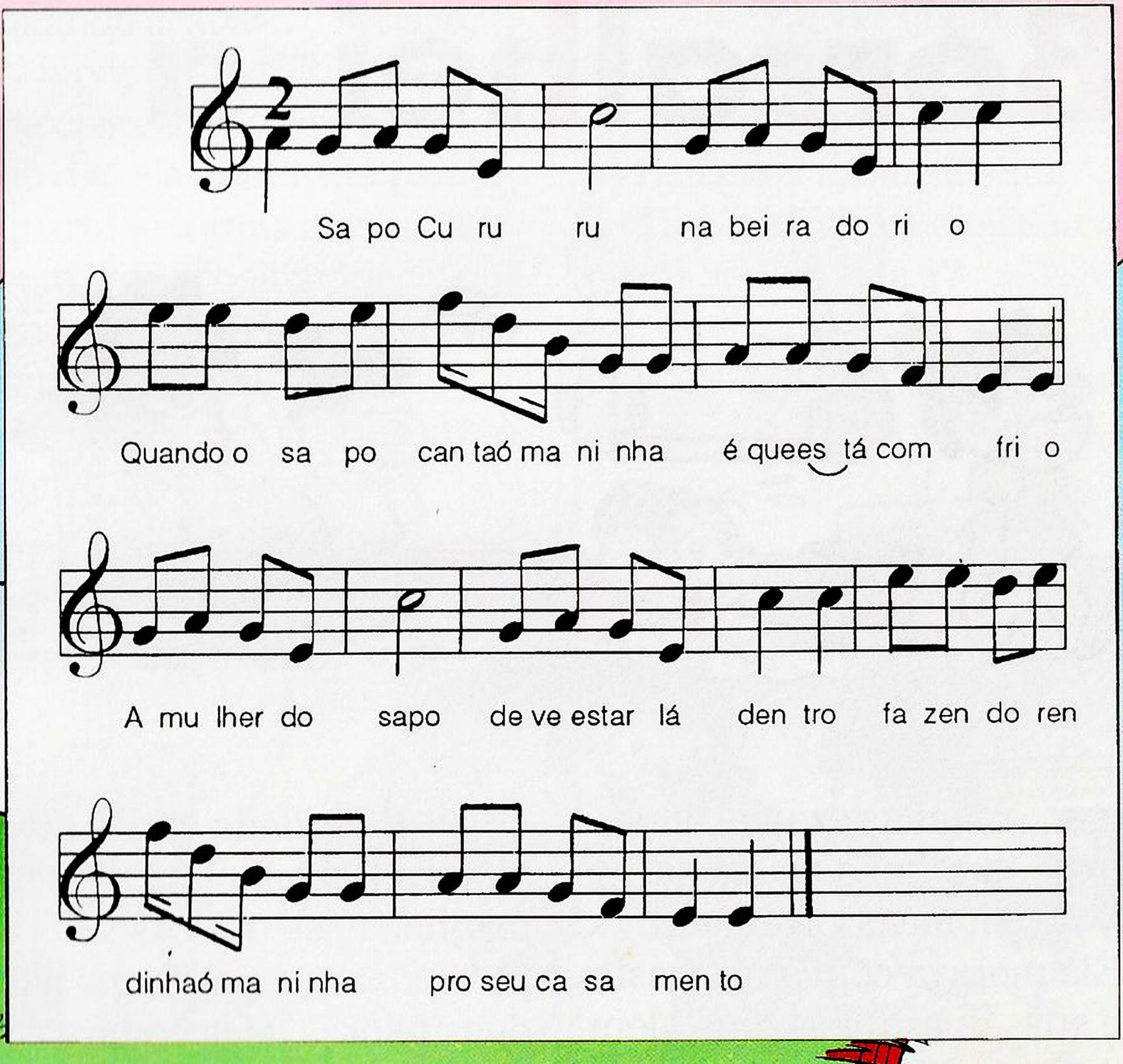
Os nomes dos negócios
Juros hipotecas
Prazo amortização
Papai era gerente
Do Banco Popular
Mas descontava cheques
No guichê do coração

© Oswald de Andrade 1995

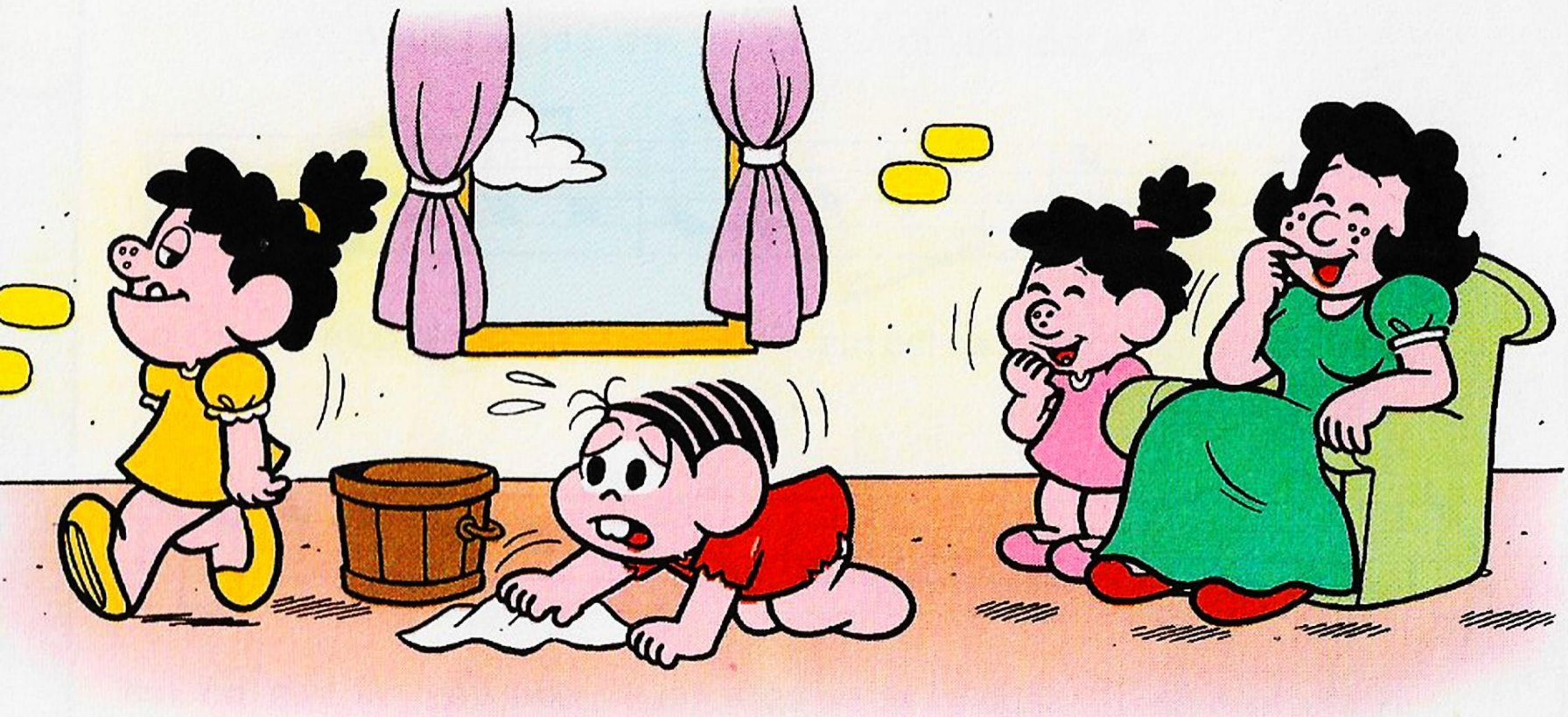
Sapo Cururu

Sapo Cururu
Na beira do rio
Quando o sapo canta, ó maninha,
É que está com frio.

A mulher do sapo
Deve estar lá dentro
Fazendo rendinha, ó maninha,
Pro seu casamento.


Sa po Cu ru ru ru na bei ra do ri o
Quando o sa po can taó ma ni nha é quees tá com fri o
A mu lher do sapo de ve estar lá den tro fa zen do ren
dinhaó ma ni nha pro seu ca sa men to

Mônica Borralheira



Era uma vez uma linda garotinha chamada Mônica Borralheira. Ela morava com a madrasta e suas duas filhas, que além de horrorosas eram superchatas. Como não tinham nada pra fazer, passavam o dia inteiro amolando a menininha.

É verdade que a Mônica Borralheira era bem fortinha e, se quisesse, podia dar uns petelecos nas duas feiosas. Mas como tinha bons modos, agüentava a chateação.

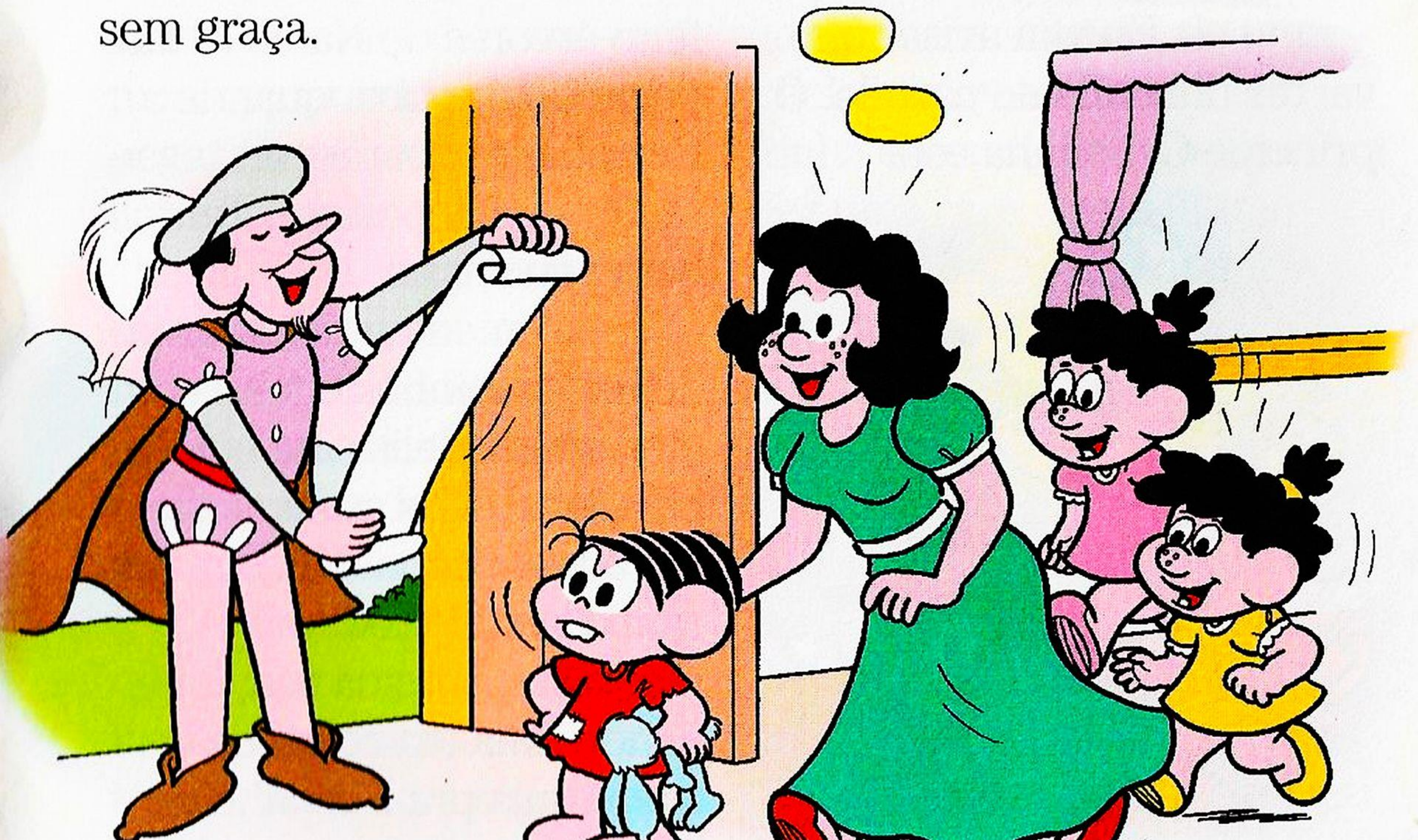
A madrasta não dava moleza pra ela e enchia a pobrezinha de trabalho.

Mônica Borralheira varria o chão, lavava pilhas de pratos, passava pilhas de roupas e quando acabava o serviço, sempre aparecia outra pilha de coisas pra fazer. No fim do dia, ela ia exausta para o quarto e dormia abraçada com o seu coelhinho encardido. Aliás, esta era a única alegria da Mônica Borralheira naquela casa tão sem graça.

Certa manhã, o arauto do rei tocou a campainha: blim! blom!

— Vai ver quem é! — berrou a madrasta.

— Puxa, já vou indo... — reclamou a Borralheira. — Tá pensando que eu sou piloto de Fórmula 1?



A menina quase bateu a porta na cara do arauto achando que ele era um vendedor de enciclopédias.

— Calminha! Trago uma mensagem do rei!

— Então diga logo, porque eu tenho um monte de serviço! Se ao menos você fosse um vendedor de aspiradores de pó...

— Eu vim avisar que vai ter um baile no castelo. O príncipe Cebolinha está encalhado e a última esperança do rei é que alguma bobona se case com ele.

As duas monstrinhas, que tinham o péssimo hábito de ouvir por trás das portas, começaram a pular e a gritar:

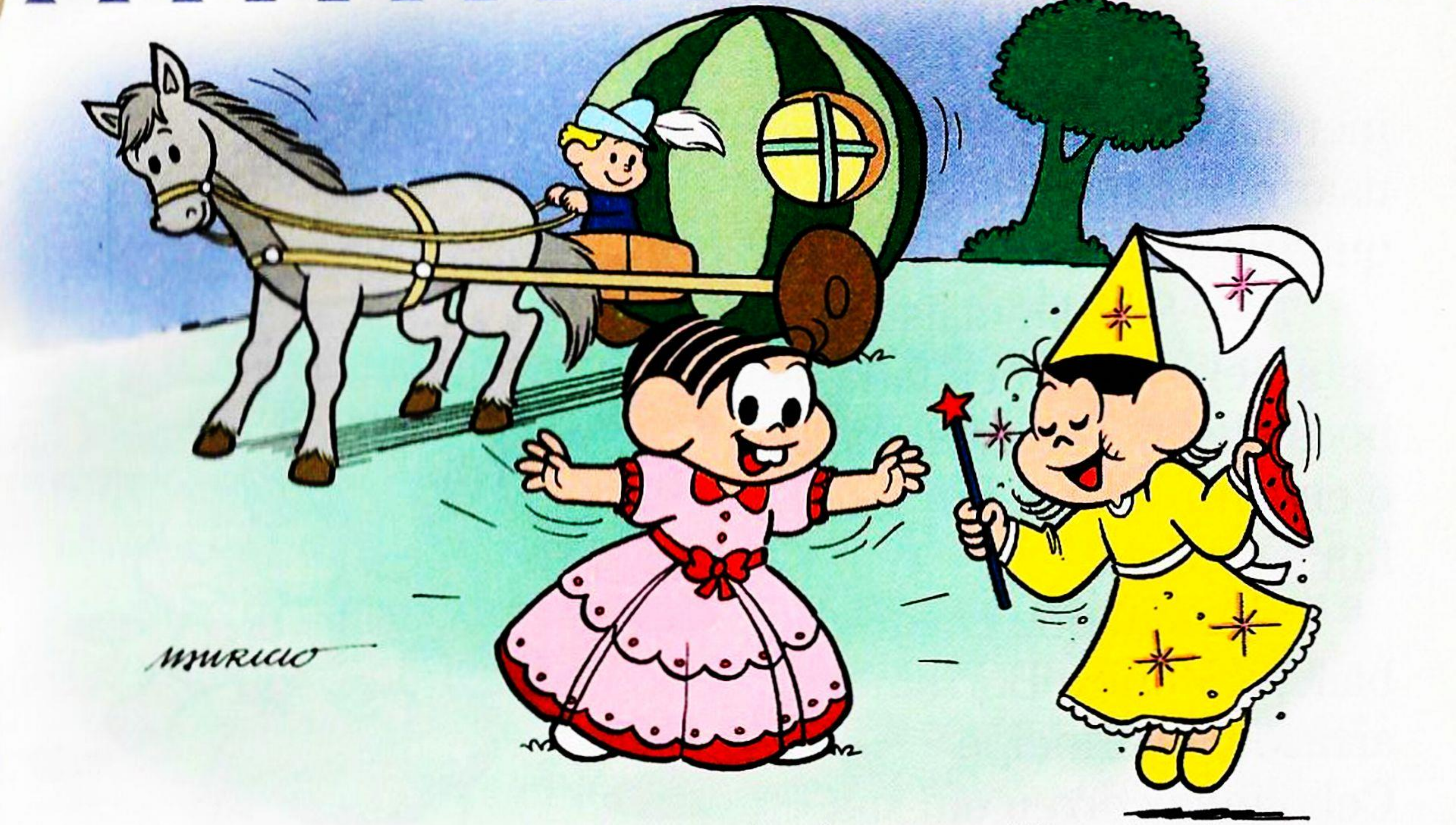
— Oba! Uma de nós será a princesa! Lá, lá, lá!

Quando chegou a grande noite, a madrasta e as filhas se emperiquitaram feito árvores de Natal. Já iam pegando um táxi, quando a Borralheira apareceu:

— Oi, pessoal! Também vou nessa!

A menina tinha juntado uns trapinhos e feito com eles um modelito até que bem legal. Mas as invejosas caíram em cima dela e rasgaram o vestido todinho. A madrasta, por sua vez, foi dando uma trouxona de roupa suja pra Borralheira lavar e passar.

Aí também era de-



mais! A menininha correu para o quarto pensando em pegar o coelhinho e dar uma lição naquelas metidas. Mas chegando lá, surpresa! Deu de cara com uma fada.

— Olá! Sou sua fada madrinha, mas antes de realizar seus desejos, diga-me onde fica a geladeira...

Depois de comer tudo que tinha na casa, a fada finalmente pôs mãos à obra e transformou com sua varinha mágica o cãozinho Bidu e o gato Mingau em lindos cavalos brancos. Depois, de uma melancia que a Borralheira tinha escondido no freezer, fez uma carruagem último tipo com direção hidráulica e injeção eletrônica.

— Puxa, obrigada, madrinha! Mas como vou ao baile com estes farrapos?

— Desculpe falar, mas você está mesmo um lixo! Vou dar um jeito nisso! Que grife você prefere?

A Borralheira escolheu um vestido vermelho igual ao que ela tinha visto uma

menina baixinha e dentuça usar numa história em quadrinhos.

— Só tem mais um detalhe! — avisou a fada de boca cheia. — À meia-noite o encanto acaba. Por isso, fique esperta!

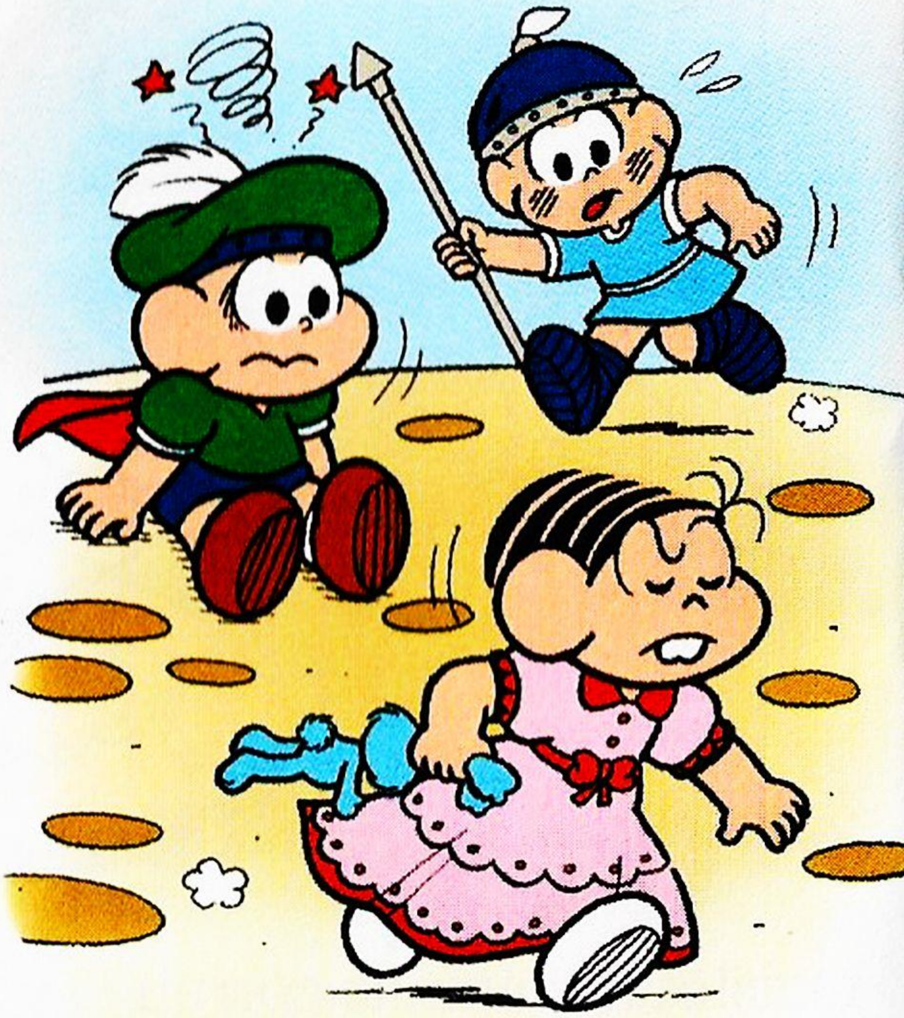
Assim que chegou ao baile, a Mônica Borralheira arrasou. O príncipe Cebolinha correu em sua direção e perguntou:

— Você gosta de *lock'n loll, glacinha*?

Claro que ela gostava. Os dois requebraram a noite inteira até que o alarme do relógio do príncipe disparou à meia-noite. A menina saiu correndo, mas ele foi atrás, gritando:

— *Pale*! *Espele* aí!

Para se livrar do príncipe, a Borralheira sacou seu coelhinho e nocauteou o coitado. É bom lembrar que ela não se



separava do coelho e tinha levado seu amiguinho encardido na festa. Com a pressa, o coelhinho caiu no chão e ela nem viu.

No dia seguinte, o príncipe Cebolinha percorreu o reino inteiro atrás da menininha. Foi batendo na casa de todas as moças solteiras e pedindo que elas o nocauteassem com o coelhinho. Mas o resultado era sempre o mesmo:

— Não é você! Ela

bateu MUITO mais *folte*!

Quando chegou na última casa, que era a da Borralheira, o príncipe já estava bem desanimado. Primeiro, vieram as duas chatas, mas elas eram terríveis de pontaria e nem acertaram o alvo, quer dizer, o príncipe. Ele ficou tão chateado que deu um nó nas orelhas do coelho:

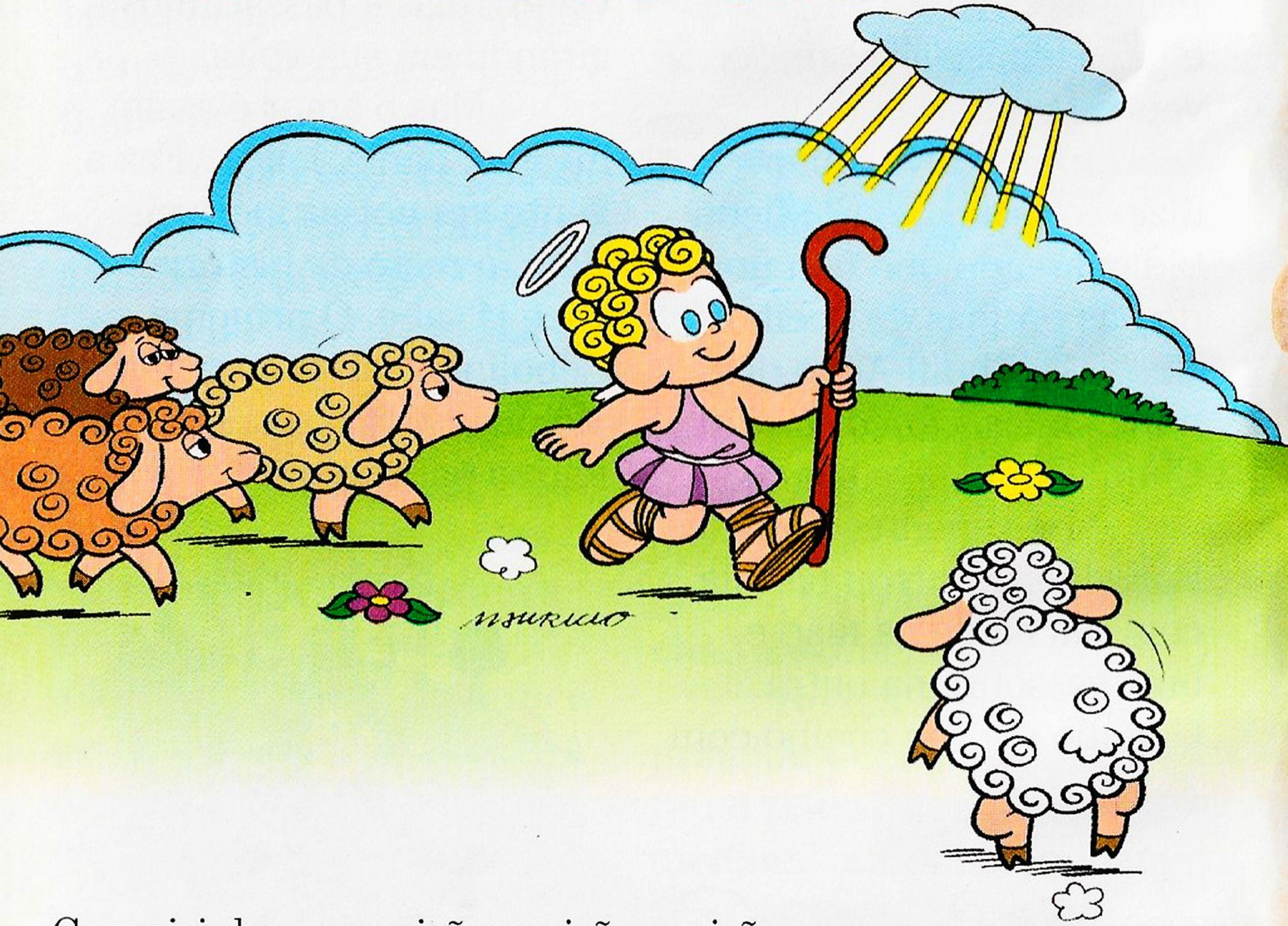
— Chuif! Acho que nunca mais a *encontlalei*! Chuif! Chuif! — soluçou.

De repente, a Mônica Borralheira entrou na sala com um balde na mão e uma vassoura na outra. Quando viu seu coelho com um nó nas orelhas, ficou louca da vida e deu uma bela coelhada no príncipe.

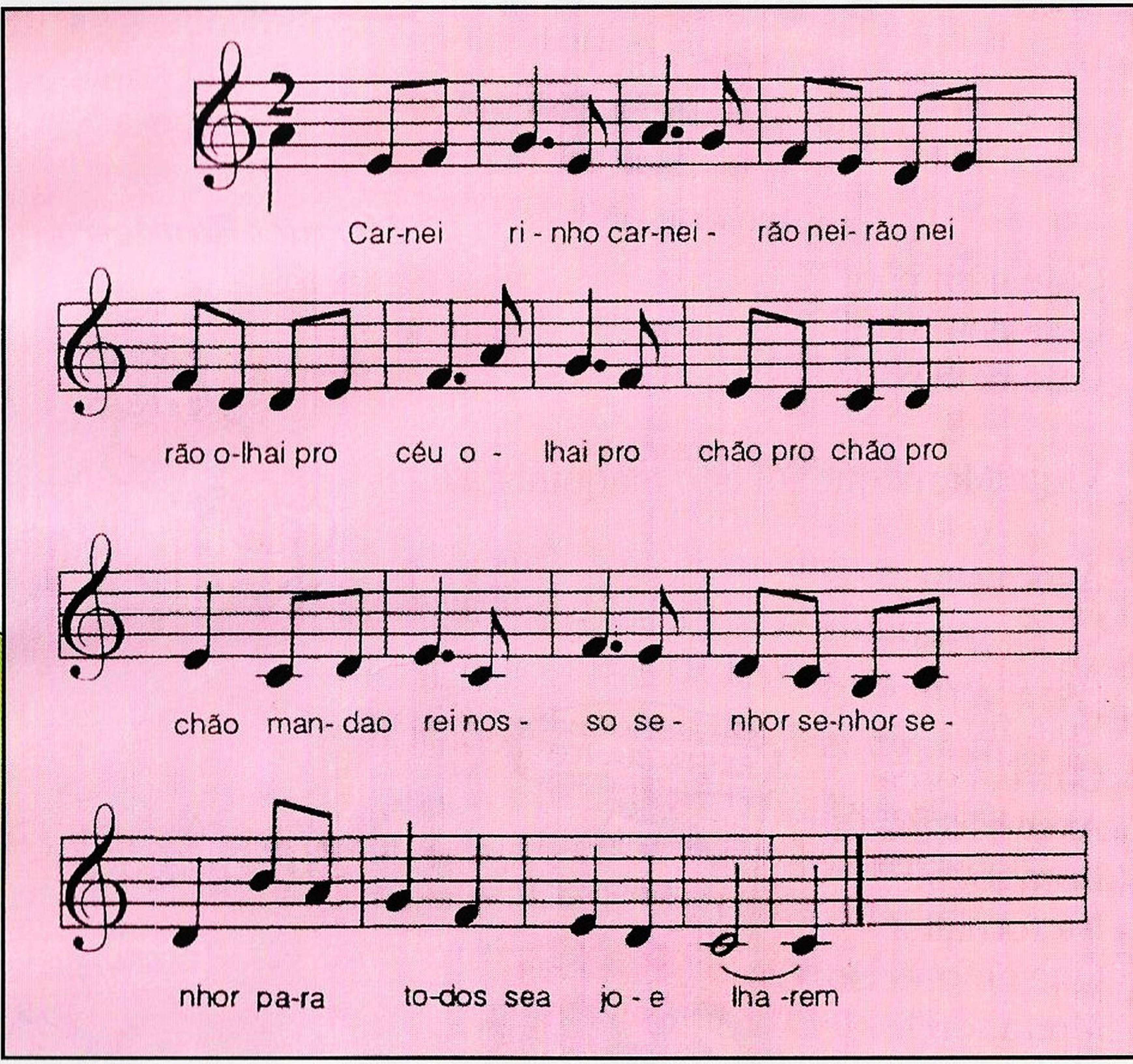
— É ela! É ela! — gritou o garoto, enquanto via estrelas e passarinhos girando em sua volta.

Mas o amor é assim mesmo, não é, leitor? Faz a gente ver coisas incríveis. Bem, o resto da história você já sabe. O príncipe Cebolinha casou com a Mônica Borralheira e foram felizes para sempre.

Carneirinho, Carneirão



Carneirinho, carneirão, neirão, neirão,
Olhai pro céu, olhai pro chão, pro chão, pro chão.
Manda o Rei, nosso senhor, senhor, senhor,
Para todos se ajoelharem.


Car-nei ri - nho car-nei - rão nei- rão nei
rão o-lhai pro céu o - lhai pro chão pro chão pro
chão man- dao rei nos - so se - nhor se-nhor se -
nhor pa-ra to-dos sea jo - e lha -rem

Trem de Ferro

Manuel Bandeira

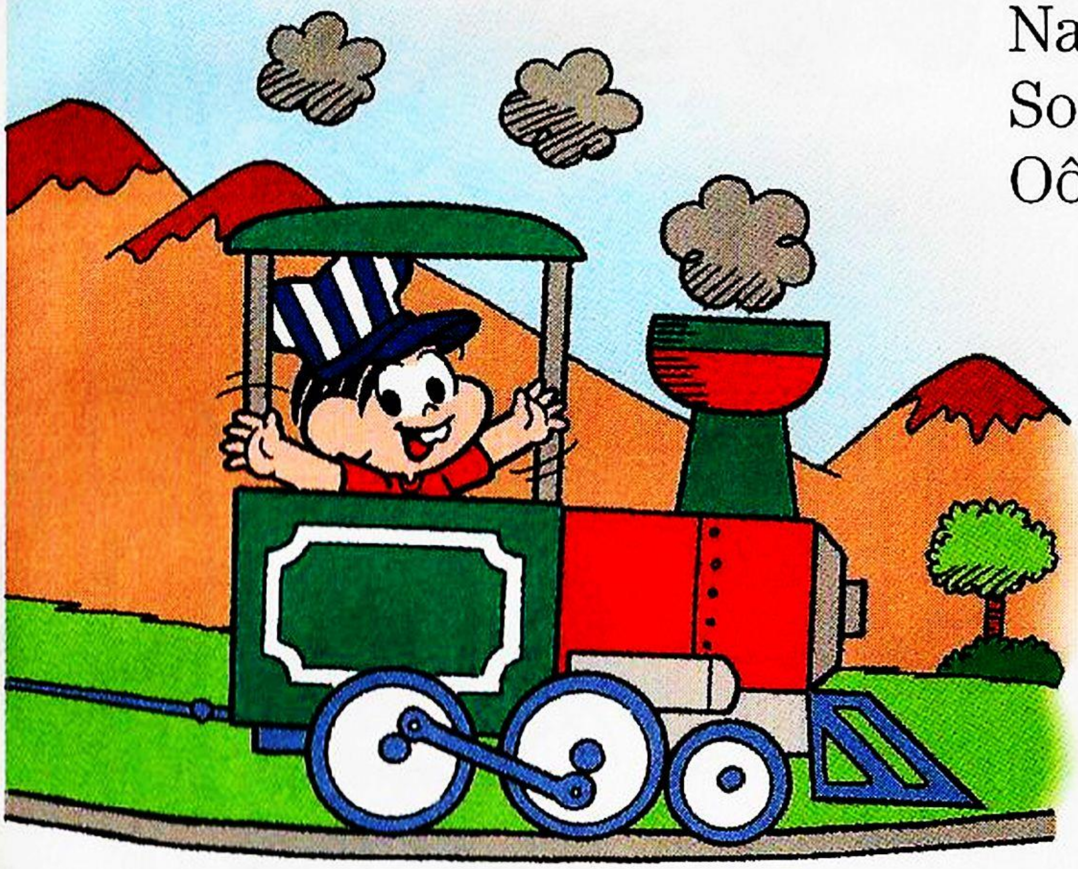
Café com pão
Café com pão
Café com pão

Virge Maria que foi isto maquinista?

Agora sim
Café com pão
Agora sim
Voa, fumaça
Corre, cerca
Ai seu foguista
Bota fogo
Na fornalha
Que eu preciso
Muita força
Muita força
Muita força

Oô...
Foge, bicho
Foge, povo
Passa ponte
Passa poste
Passa pasto
Passa boi
Passa boiada
Passa galho
De ingazeira
Debruçada
No riacho
Que vontade
De cantar!

Oô...
Quando me prendero
No canaviá
Cada pé de cana
Era um oficiá
Oô...
Menina bonita
Do vestido verde
Me dá tua boca
Pra matá minha sede
Oô...
Vou mimbora vou
mimbora
Não gosto daqui
Nasci no sertão
Sou de Ouricuri
Oô...

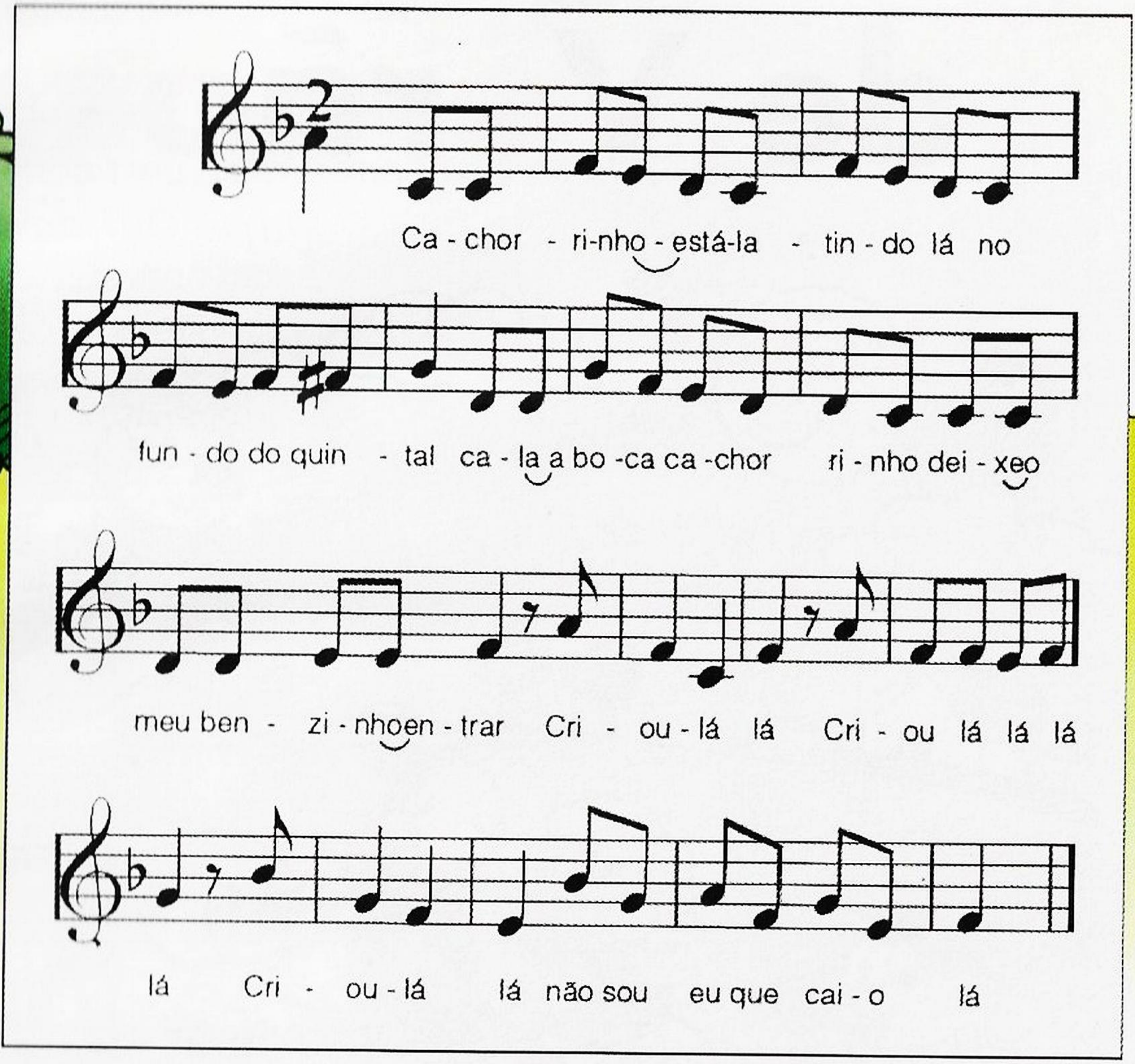


Vou depressa
Vou correndo
Vou na toda
Que só levo
Pouca gente
Pouca gente
Pouca gente...

© by Antonio Manuel Bandeira R. Cardoso, José Claudio Bandeira R. Cardoso, Carlos Alberto Bandeira R. Cardoso, Paulo Sérgio Bandeira Ribeiro Cardoso, Maria Helena C. de Souza Bandeira e Marcos Cordeiro de Souza Bandeira. Publicado mediante acordo com EDITORA NOVA FRONTEIRA S.A..

Cachorrinho Está Latindo

Cachorrinho está latindo
Lá no fundo do quintal
Cale a boca, cachorrinho,
Deixe o meu benzinho entrar.
Crioula, lá,
Crioula lá, lá, lá,
Crioula, lá,
Não sou eu que caio lá


Ca - chor - ri-nho - está-la - tin - do lá no
fun - do do quin - tal ca - la a bo -ca ca -chor ri - nho dei - xeo
meu ben - zi - nhoen - trar Cri - ou - lá lá Cri - ou lá lá lá
lá Cri - ou - lá lá não sou eu que cai - o lá

Cantiguinha de Verão

Mario Quintana

Anda a roda
Desanda a roda

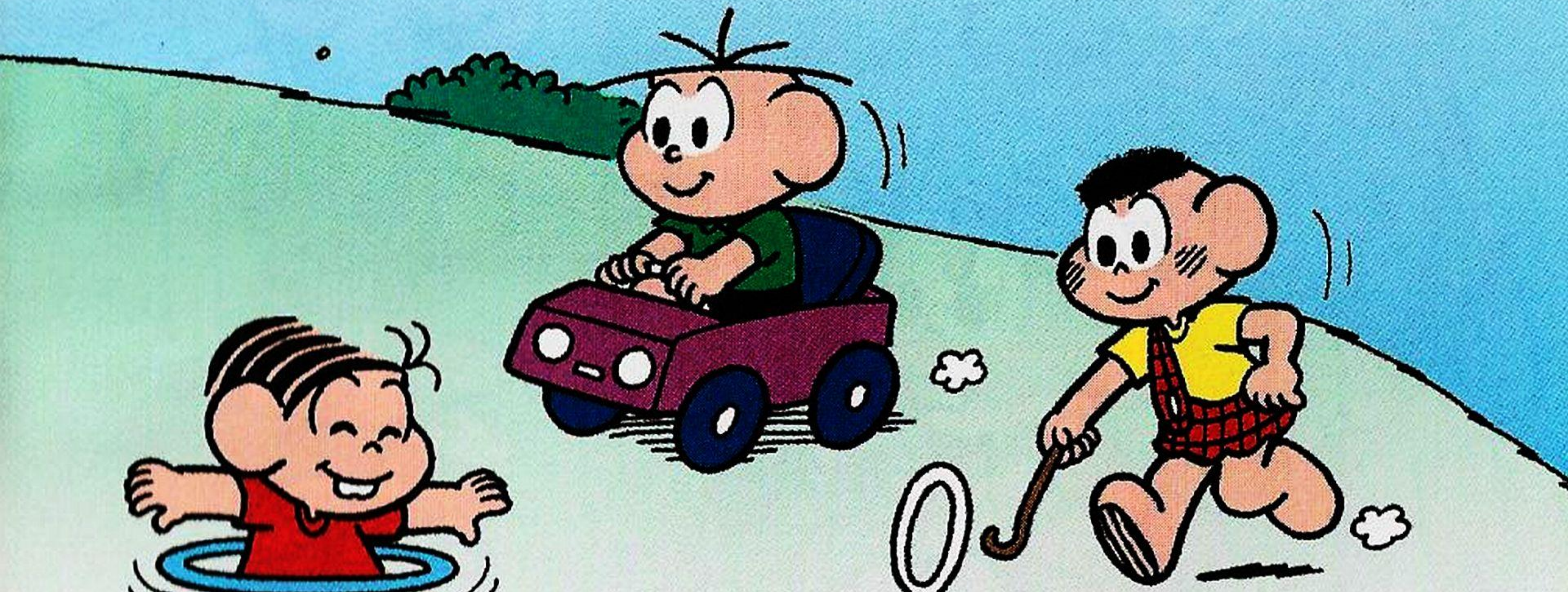
E olha a lua a lua a lua!

Cada rua tem a sua roda
E cada roda tem a sua lua

No meio da rua
Desanda a roda: Oh,

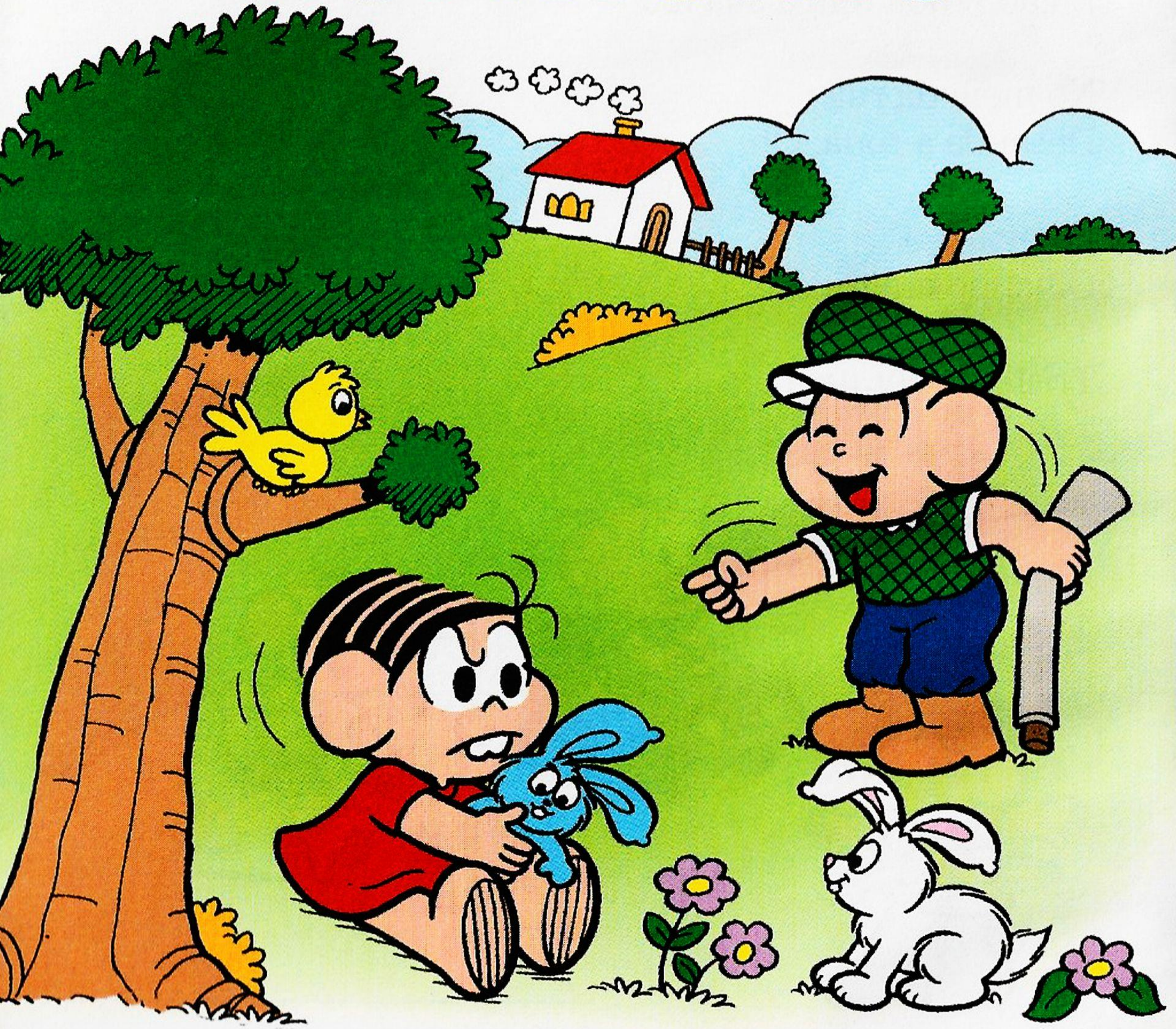
Ficou a lua
Olhando em roda...

Triste de ser uma lua só!



© 1995 Mario Quintana

Vestidinho Vermelho



Era uma vez uma garotinha chamada Vestidinho Vermelho, que morava com a mãe, a estilista mais famosa da floresta. Ela adorava costurar para a filha, só que fazia todas as roupas da mesma cor. Isso porque a avó de Vestidinho se empolgou com a liqüidação anual do bosque e presenteou a netinha com um corte gigante de tecido vermelho. Aí, por mais que se costurasse, sempre sobrava pano pra um novo modelito.

Vestidinho Vermelho tinha um coelhinho azul de pelúcia, do qual não largava de jeito nenhum. Era com ele que se defendia das brincadeiras sem graça do caçador da floresta.

Ele dizia que Vestidinho era mais gorda do que um elefante e mais dentuça do que um javali. Além disso, o garoto usava o coelhinho de pelúcia como alvo para a sua espingardinha de rolha. Aliás, este era o único bicho que o caçador conseguia acertar.

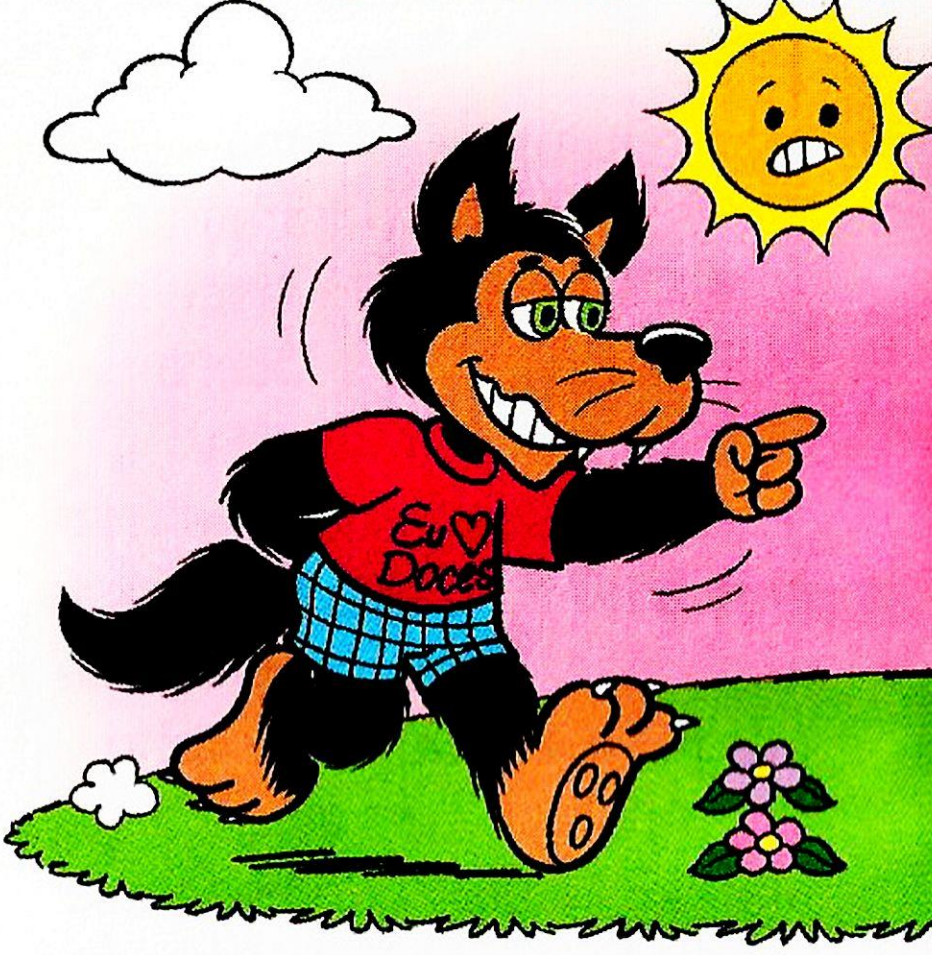
A cada provocação, a meiga menina não deixava por menos e respondia com uma coelhada certeira.

Um dia, Vestidinho Vermelho estava jogando vídeo game quando sua mãe a chamou:

— Você pode levar uma cesta de doces para a vovó, minha filha? Ela pegou um super-resfriado no campeonato de windsurfe e agora está de cama!

Vestidinho pegou a cesta, subiu na bicicleta e lá se foi. De repente, o trânsito ficou péssimo e ela acabou presa num terrível congestionamento.

— Ih... Vou perder um tempão indo por aqui. Melhor cortar caminho pela estrada da floresta.



Assim pensou e assim fez, apesar de todos os conselhos que tinha ouvido para nunca andar sozinha por aquelas bandas.

Vestidinho ia pedalando, enquanto cantava:

Pela estrada afora,
eu vou depressinha
com um montão de doces para a vovozinha.

Nisso, um enorme Lobo Mau pulou na sua frente:

— Olá! Lindo dia para um passeio, não?

— Que passeio, que nada! — respondeu ela. — Estou levando esta cesta de doces pra minha avó.

— Humm... E será que eu posso experimentar unzinho? — perguntou o lobo lambendo os beiços. — Sabe como é, a vida no campo abre o apetite!

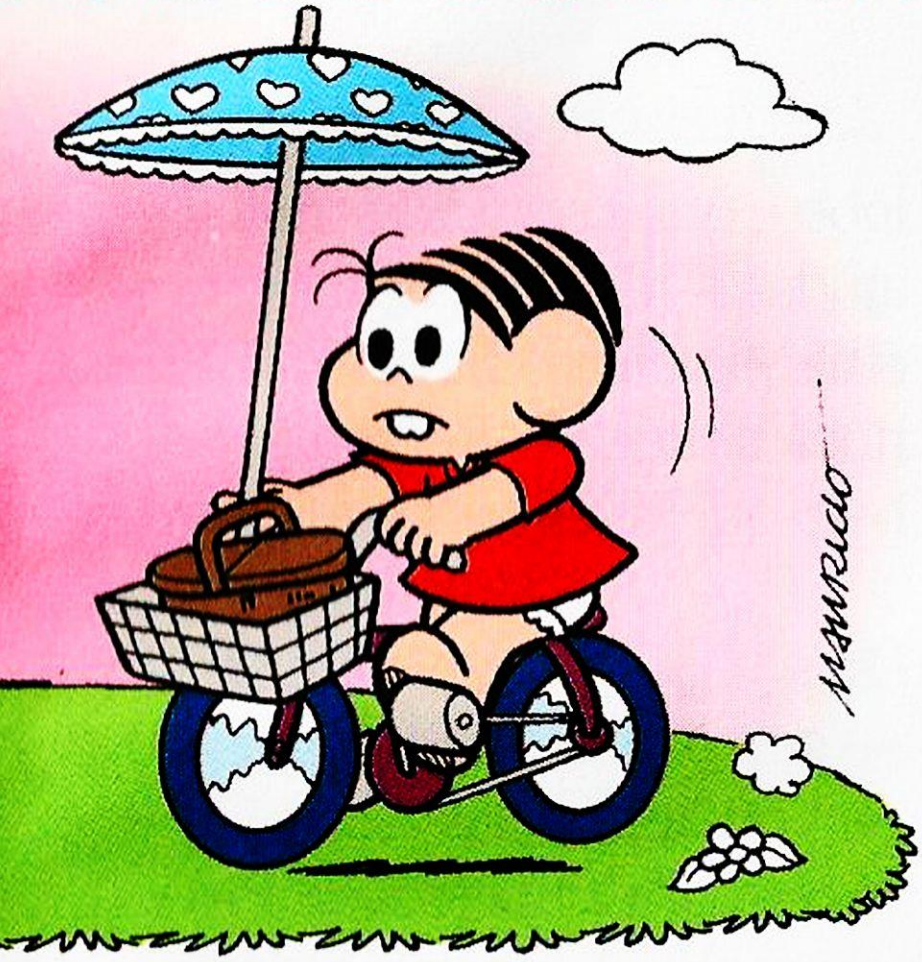
— Sinto muito. Li numa revista que açúcar não faz bem para os animais. Tchauzinho!

Mal Vestidinho virou as costas, o lobo disparou para a casa da vovó.

Lá chegando, ele deu duas batidinhas de leve na porta e afinou a voz:

— Sou eu, vovó! Vestidinho Vermelho!

A vovó, que não era boba nem nada, deu uma espiada pelo olho mágico e tratou de fugir pela porta dos fundos. Como ninguém veio atendê-lo, o Lobo Mau



perdeu a paciência e foi entrando sem pedir licença. Quando viu a casa vazia, ficou louco da vida:

— A velhota escapou, mas aquela garotinha vai ter uma bela surpresa! — pensava ele enquanto se metia na cama usando a camisola, a touca e os óculos da vovó.

Pouco tempo depois, chegou Vestidinho Vermelho. Do portão, ela ouviu os RONCS do lobo, que tinha caído no sono.

— Nossa! Pelo barulho, a vovó deve ter esquecido o liqüidificador ligado!

Ela chamou e nada do folgado acordar. Então deu um LEVE chacoalhão na cama. O lobo levou um susto tão grande que quase foi parar no lustre.

— Isso são modos de acordar uma pobre velha doente? — gemeu ele.

— Desculpe, vovó! Mamãe mandou uma cesta cheia de doces deliciosos!

— Aproxime-se, meu anjo! — disse o fingido.

Vestidinho Vermelho chegou mais perto:

— Nossa, vovó! Que unhas compridas! Está precisando cortar!

— É que a manicure da floresta ganhou na loteria e se mandou pra Miami, netinha querida!

— E por que estes olhos tão arregalados?

— Ora, ora... São as minhas lentes de contato azuis, meu amor!

— Gozado! Parece que as suas orelhas estão mais compridas, vovó!

— Ai... Que menina chata! — pensou o lobo sem se dar ao trabalho de responder à Vestidinho.

— E os seus dentes? Por que são tão grandes?

O lobo, cansado de papo furado, caiu na risada:

— Ha, ha, ha... Olha só quem fala!

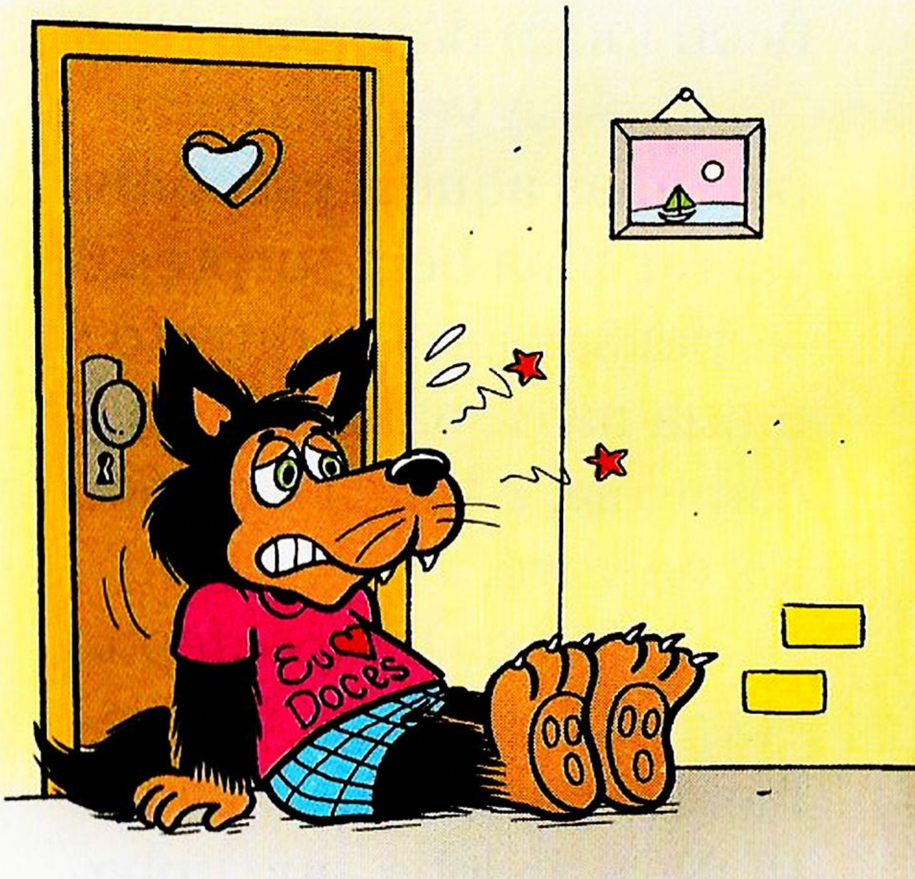
A alegria do lobo durou só até ele ser atingido por uma coelhada no meio do focinho. Nesse momento, chegaram a vovó e o caçador:

— Você está bem, Vestidinho? — perguntou a velhinha aflita.

— Tudo certo, vovó! Esse bobão tentou me enganar e ainda me chamou de dentuça!

— Eu desconfiei que o lobo é que ia *plecisar* de ajuda! — disse o caçador olhando para o bicho nocauteado. — Sei muito bem quem é a *fela* aqui!

— Alguém anotou a chapa daquele coelhinho? — gemeu o lobo ainda zonzo. — Vou denunciar todos vocês para a Sociedade Protetora dos Animais! Onde já se viu bater num animal em extinção?!



— Que história é essa, seu monstro peludo? — perguntou Vestidinho Vermelho. — Os Lobos Maus não estão em extinção!

— Mas, do jeito que a coisa vai, é só uma questão de tempo! Veja só o caso do meu primo, o lobo-guará, que mora no Brasil...

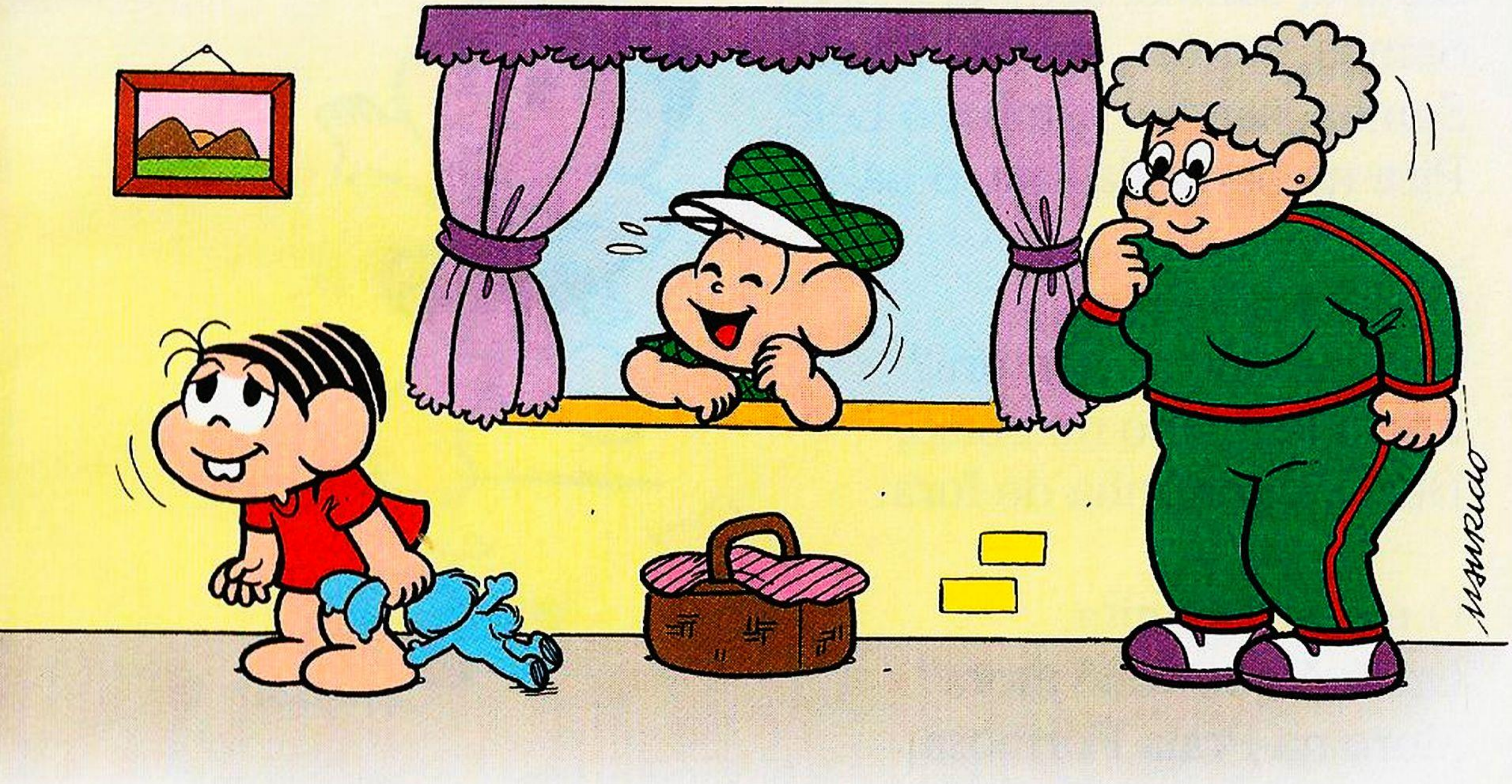
— Chuif! — soluçou Vestidinho, comovida.

O Lobo Mau aproveitou para dramatizar mais um pouco:

— E tudo isso só porque eu sou um lobo faminto que queria comer alguns docinhos!

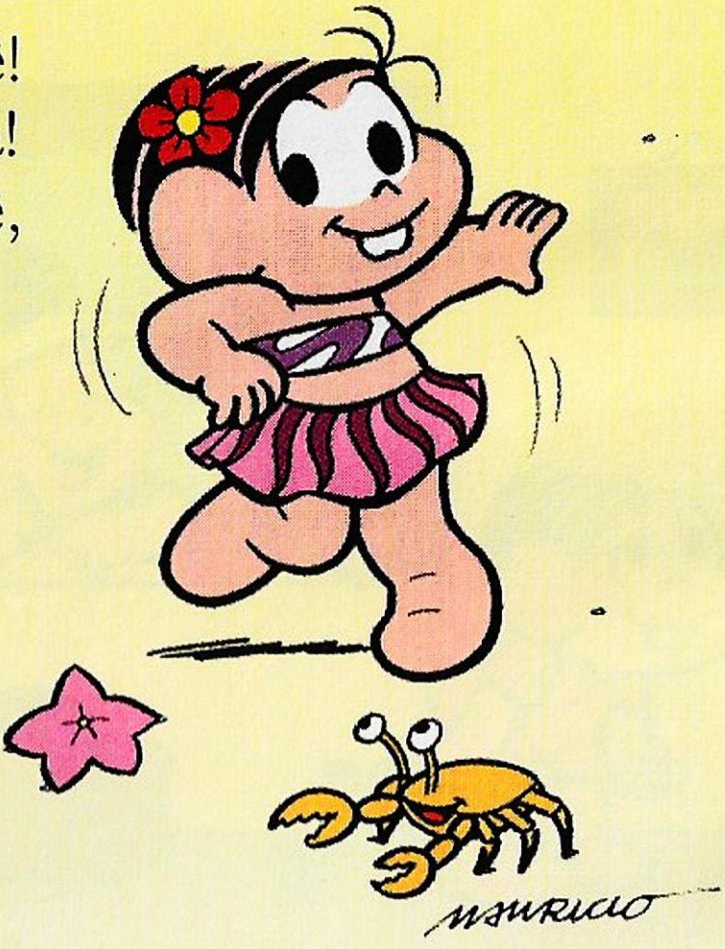
— Por que não disse logo? — perguntou a vovó. — Pode levar a cesta inteira! Estou fazendo dieta. Na minha idade, a gente tem que se cuidar pra não perder a forma!

Assim, o lobo voltou pra floresta com a cesta cheia de doces e todos foram felizes para sempre.



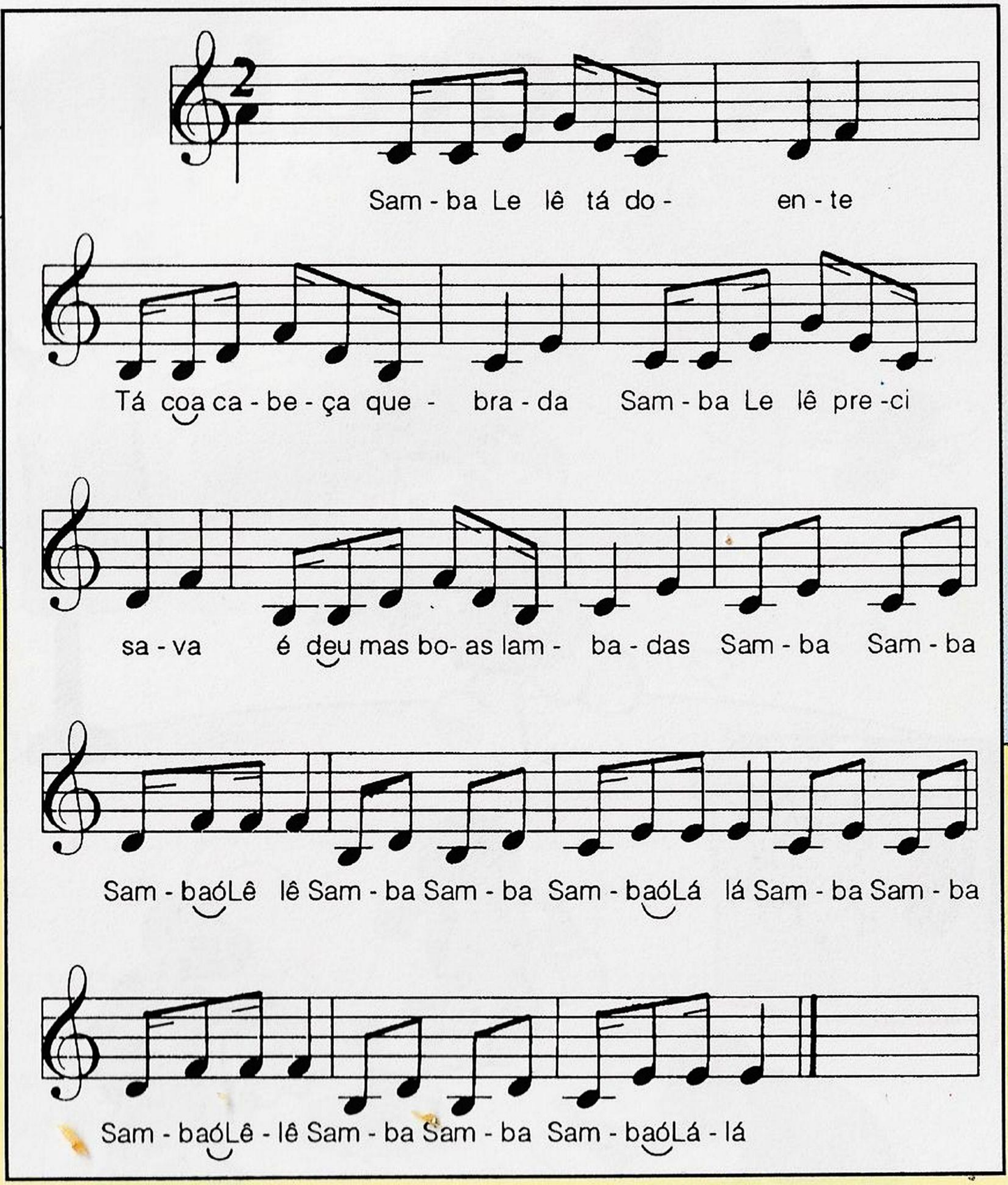
Samba Lelê

Samba Lelê tá doente,
Tá com a cabeça quebrada.
Samba Lelê precisava
É de umas boas lambadas.
Samba, samba, samba, ô Lelê!
Samba, samba, samba, ô Lalá!
Samba, samba, samba, ó Lelê,
Pisa na barra da saia, ó Lalá.

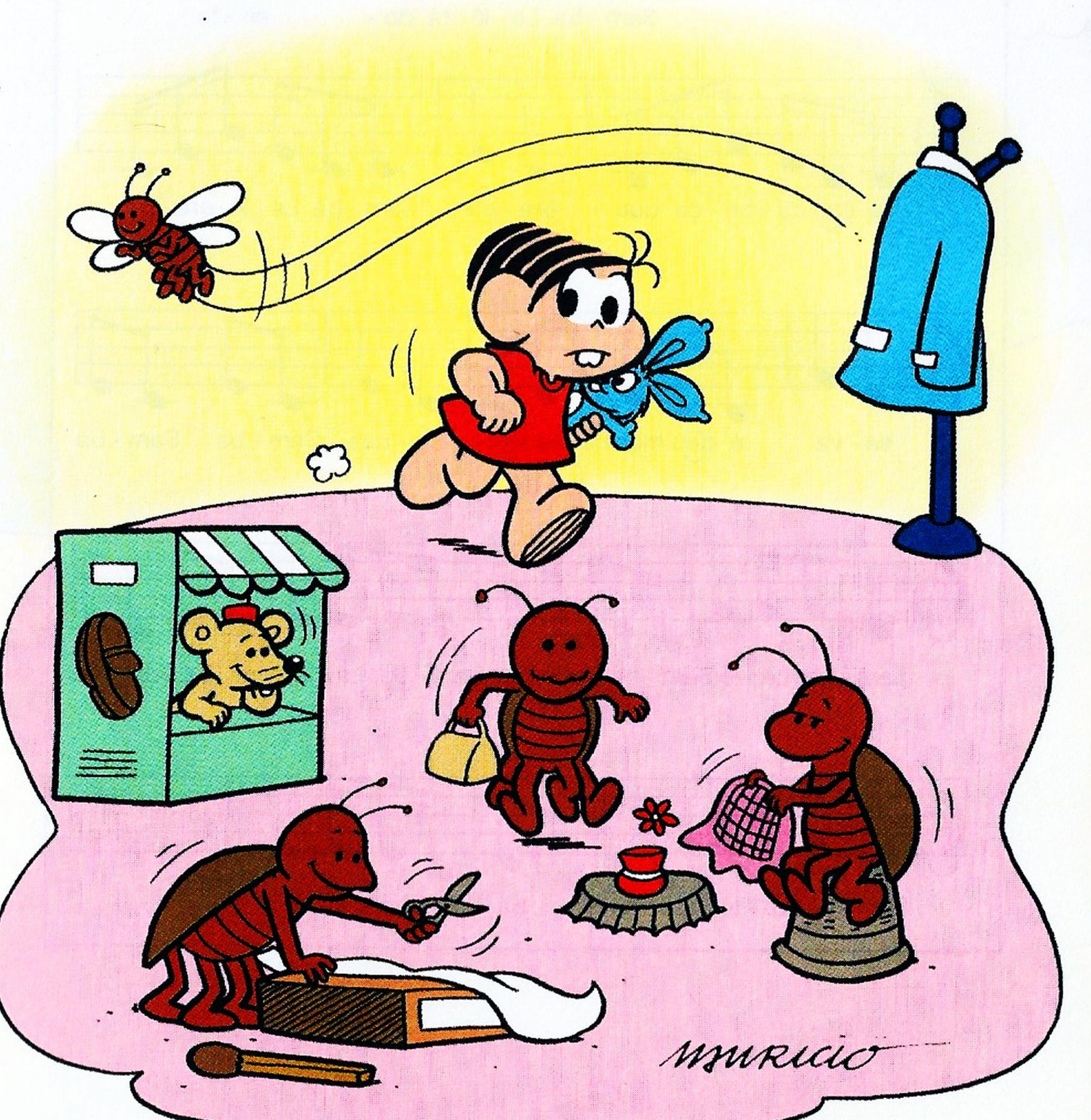


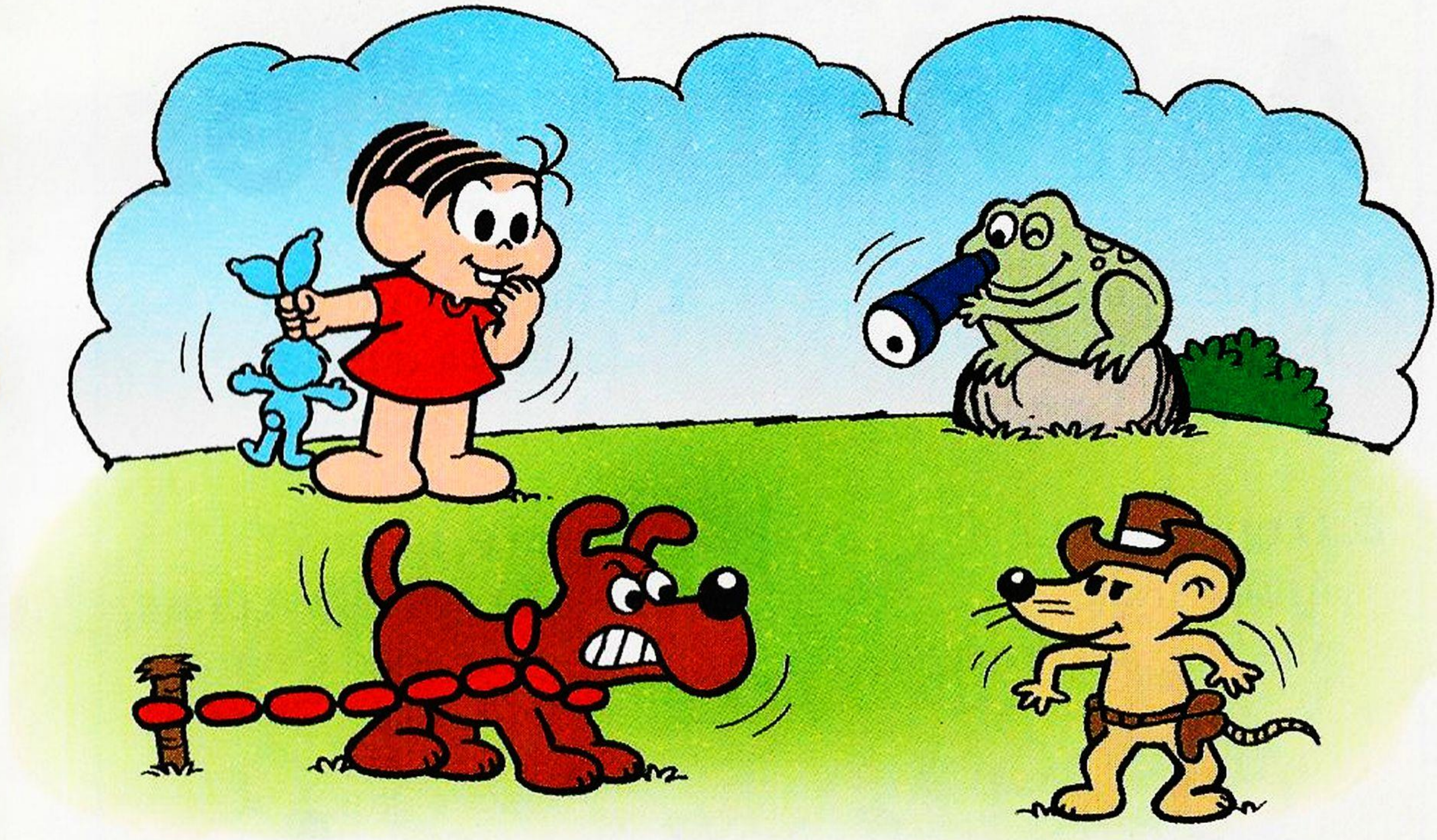
Ó morena bonita,
Como é que se namora?
Põe o lencinho no bolso,
Deixa a pontinha de fora.

Ó morena bonita,
Onde é que você mora?
Moro na Praia Formosa,
Digo adeus e vou embora.


Sam - ba Le lê tá do- en - te
Tá coa ca - be - ça que - bra - da Sam - ba Le lê pre - ci
sa - va é deu mas bo - as lam - ba - das Sam - ba Sam - ba
Sam - baóLê lê Sam - ba Sam - ba Sam - baóLá lá Sam - ba Sam - ba
Sam - baóLê - lê Sam - ba Sam - ba Sam - baóLá - lá

A Barata





Eu vi uma barata
No capote do vovô;
Quando ela me olhou
Bateu asas e voou.

Eu vi uma barata
Com a tesoura na mão,
Cortando calças, camisas,
Vestidos de babadão.

Eu vi uma barata
Sentada fazendo renda
E também vi um rato
Balconista de uma venda.

Eu vi uma barata
Sentada numa costura.
E também vi um rato
De pistola na cintura.

Eu vi uma barata
Na janela namorando,
Vi um sapo de luneta
Pela rua passeando.

Eu vi uma barata
Na ladeira da preguiça,
E também vi um cachorro
Amarrado com lingüiça.

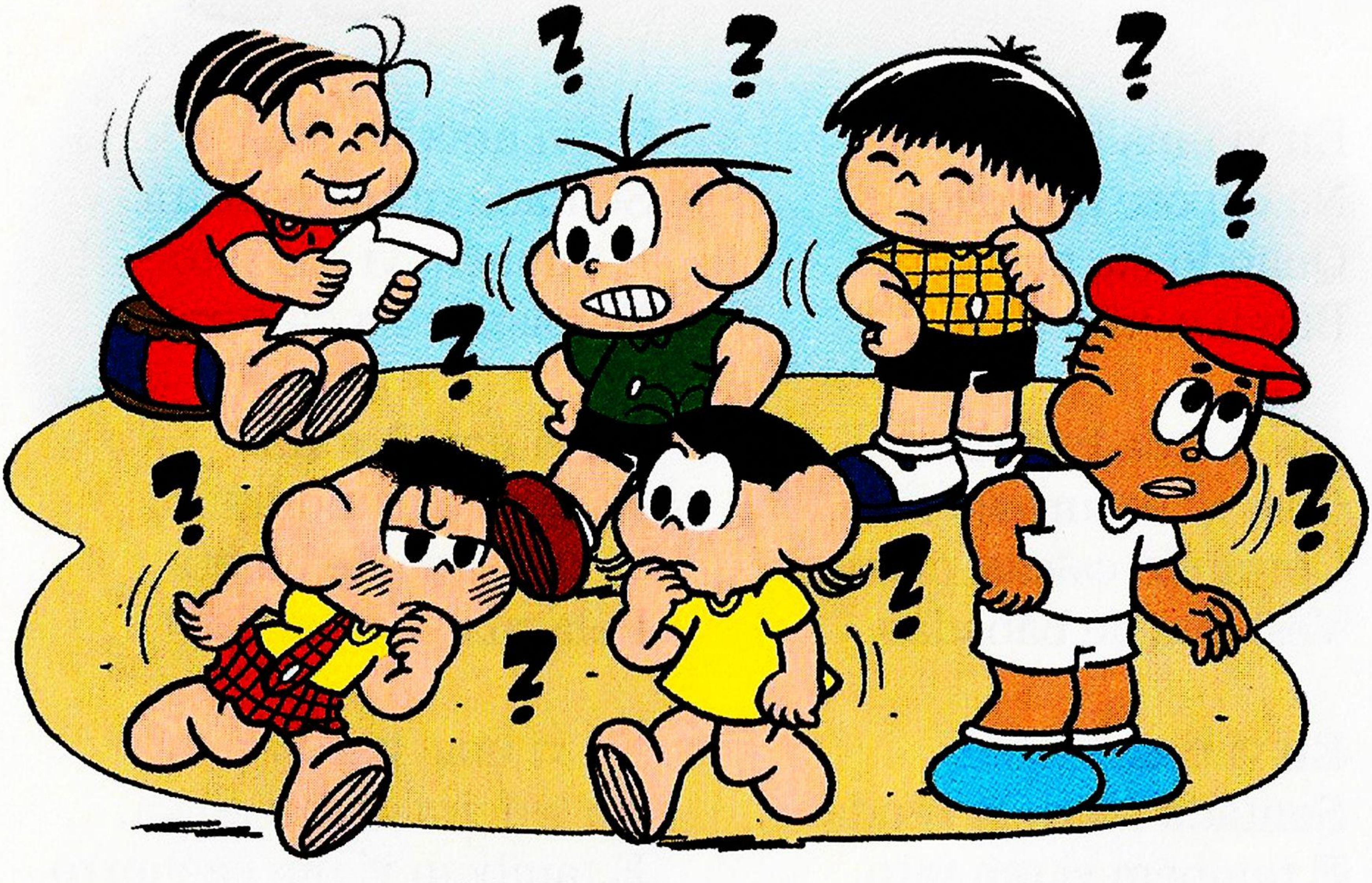
Adivinhações

1. O que é, o que é?
Fala e ouve,
mas não é gente?

2. O que é, o que é?
Anda, anda,
mas não sai do lugar?

3. O que é, o que é?
Mal entra em casa
e já sai na janela?

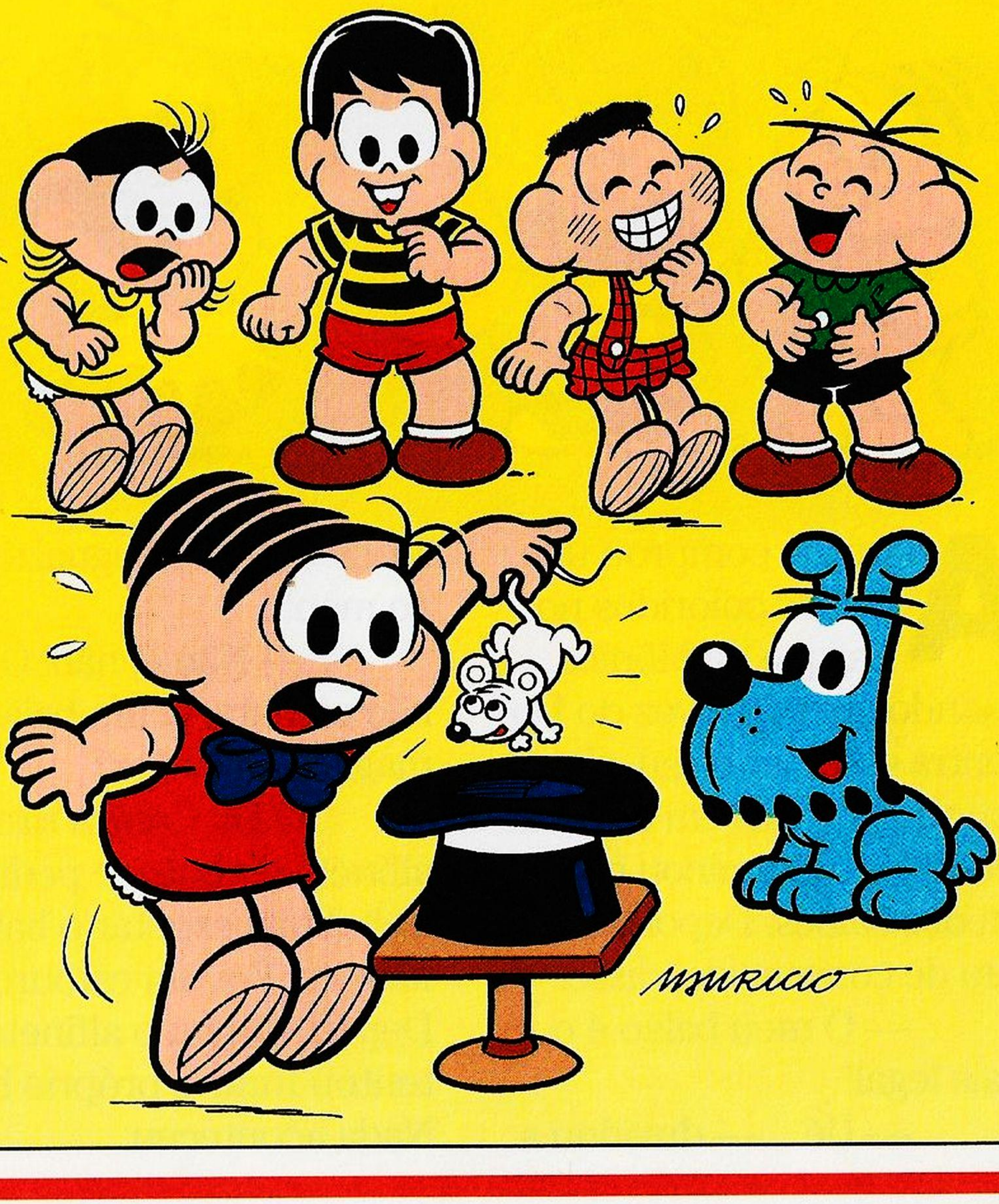
4. O que é, o que é?
Jogado pro alto é prata,
caído no chão é ouro?



Respostas: *1.* O telefone. *2.* O relógio. *3.* O botão. *4.* O ovo.

Capítulo 5

TRUQUES E MÁGICAS



Balão

A turma comprou uns balões coloridos no Parque da Mônica. Quando chegou a vez do Do Contra escolher o seu, ele deu várias voltas em torno do vendedor e examinou cada um dos balões. Depois, com cara de convencido, disse:

— O meu balão é o mais legal!

— Ué... — duvidou a Mônica — Ele é igualzinho ao meu!

— Não é, não! O meu não estoura. É um balão mágico. Quer ver?

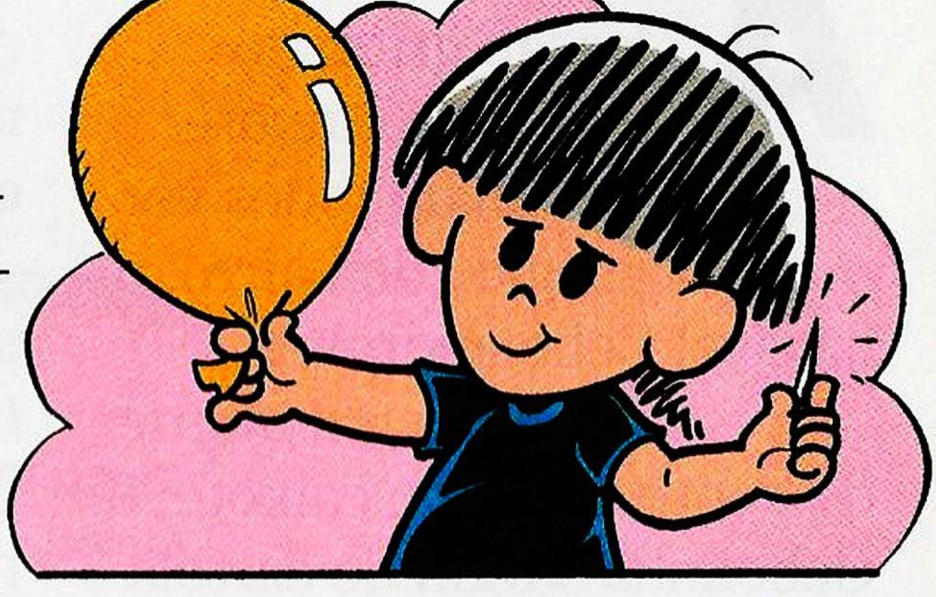
O Do Contra tirou um alfinete do bolso e pediu pro Cebolinha espetar o balão da Mônica. Foi um estouro só! Depois, pegou o alfinete e tentou furar o próprio balão. Nada aconteceu.

Mágico

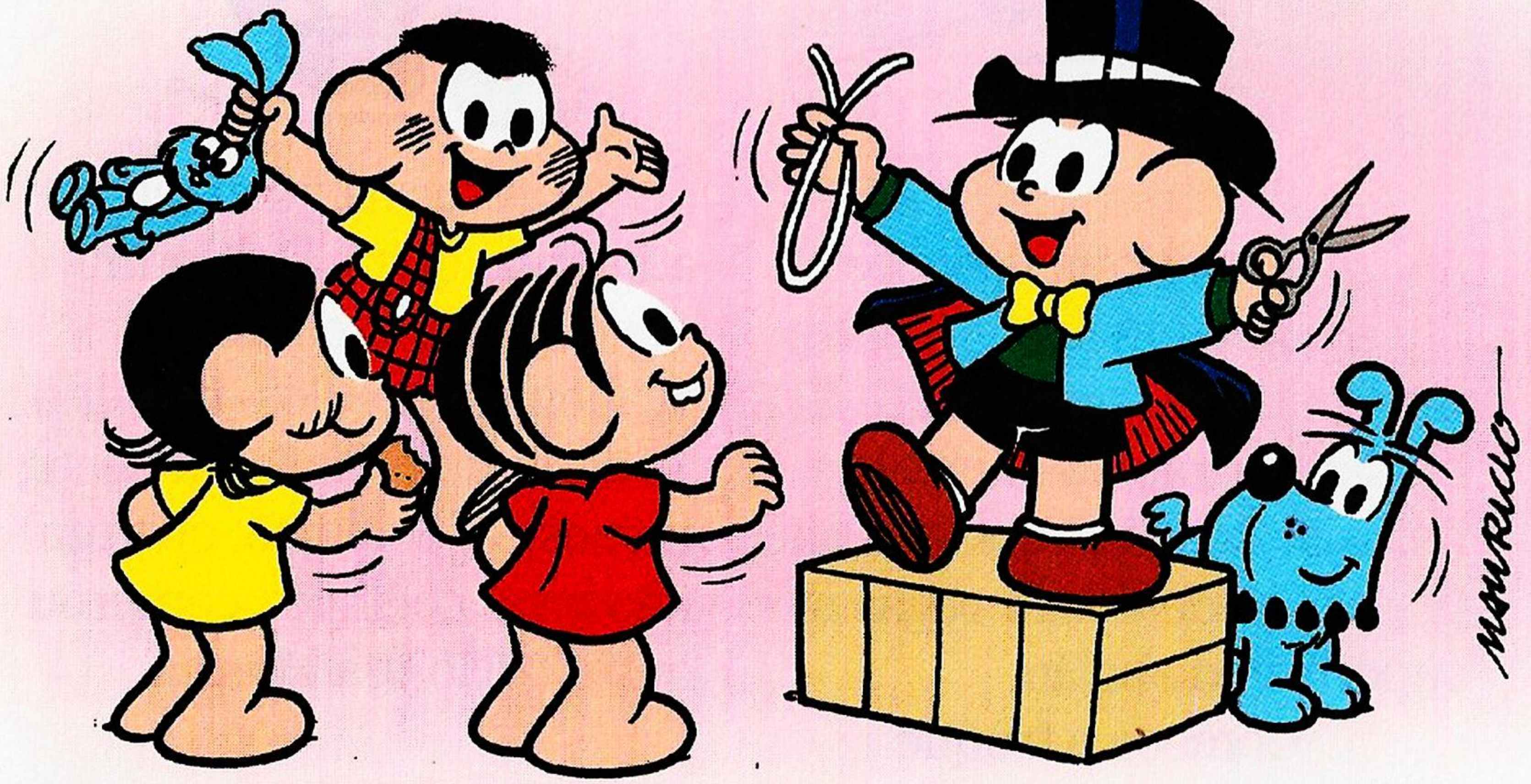
Pra fazer um *Balão Mágico*, cole dois pedaços de fita adesiva um sobre o outro num balão. Antes, tenha cuidado para não enchê-lo demais. Para ficar invisível, a fita não pode deixar rugas na superfície do balão.

Comece o truque estourando um outro balão na frente dos seus amigos. Depois, pegue o que tem as fitas e diga a todos que ele é mágico e não estoura. Prepare-se para fazer a demonstração. De leve, espete o alfinete, sempre em cima dos pedaços de fita adesiva. O alfinete não vai furar o balão.

A turma ficou tão admirada que o Do Contra, depois de muito resistir, acabou revelando o mistério. Todo mundo explodiu de rir, menos o Cebolinha, que pra não levar coelhada comprou outro balão pra Mônica.



Truque do Barbante



A Mônica encontrou o Cascão gritando sobre um caixote:

— Venham todos ver o maior mágico do bairro, o incrível Cebolandrake!

Assim que um monte de gente cercou o caixote, o Cebolinha surgiu de cartola e capa preta. Com um pedaço de barbante numa das mãos e uma tesoura na outra, anunciou:

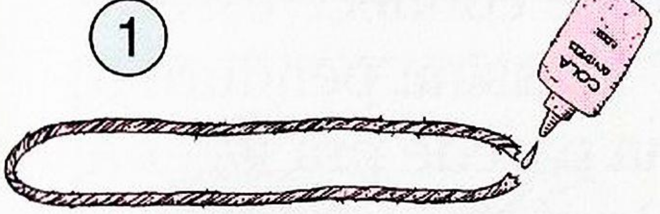
— Atenção, *senholas* e *senholes*! Vou *coltar* este *balbante* ao meio e, num passe de mágica, emendá-lo novamente!

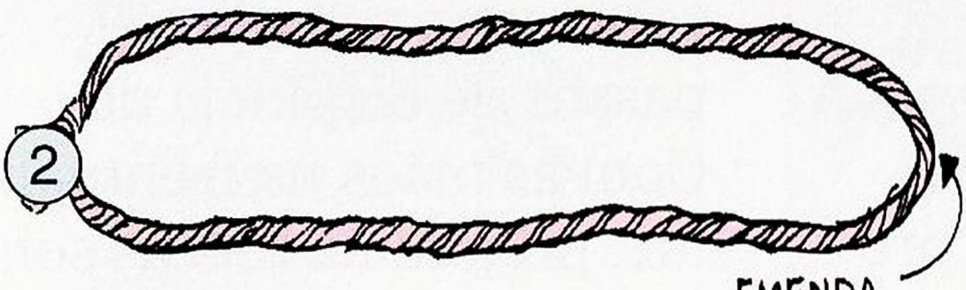
Para fazer este truque, pegue um pedaço de barbante e cole as duas pontas (desenho 1). Do lado oposto à emenda, desfie e enrole o barbante formando duas pontas (desenho 2). Na hora de fazer a mágica, segure as pontas falsas entre os dedos indicador e médio, para que seus amigos pensem que são as verdadeiras (desenho 3). Corte o barbante bem na emenda. Rapidamente, esconda o barbante na mão e volte a esticá-lo (desenho 4). Com isso, as pontas desfiadas somem e você mostra a todos o barbante inteirinho.

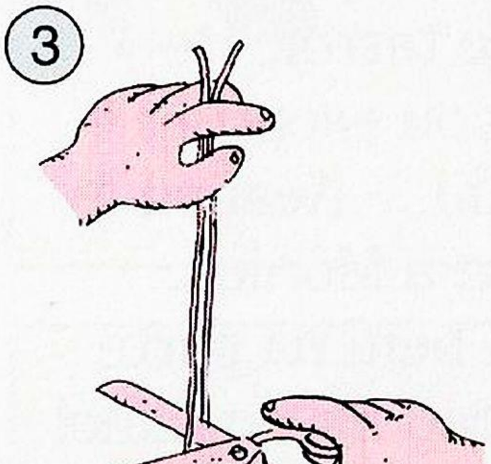
A platéia ainda aplaudia quando o Cebolinha pediu silêncio:

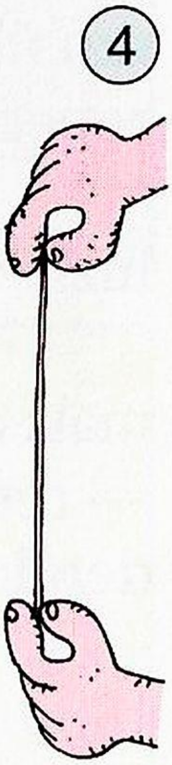
— *Agola*, a *palte* mais emocionante! Vou *coltar* as *olelhas* desse coelhinho *encaldido* e...

A Mônica voou pra cima do palco, pegou o Sansão e o número acabou com coelhadas mágicas...

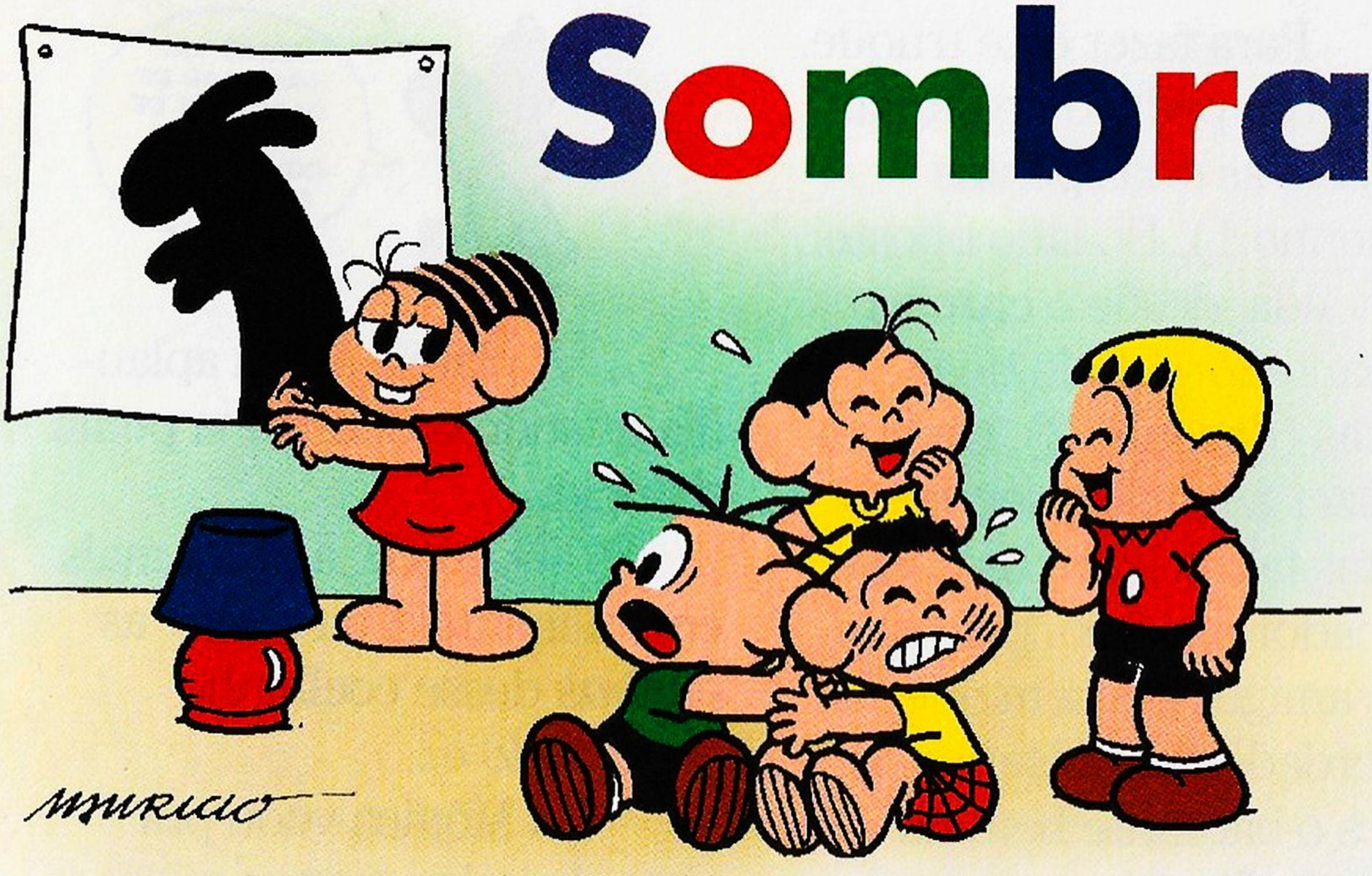








Sombras



A turma estava na casa da Magali assistindo a um filme de terror. De repente, ficou escuro.

— Xiii... Acabou a luz! — disse a Mônica.

— E bem na parte mais assustadora do filme! — reclamou a Magali, acendendo uma vela.

— Olha só, *tulma*! A *sombla* dos dentões da Mônica na *palede*! — provocou o Cebolinha.

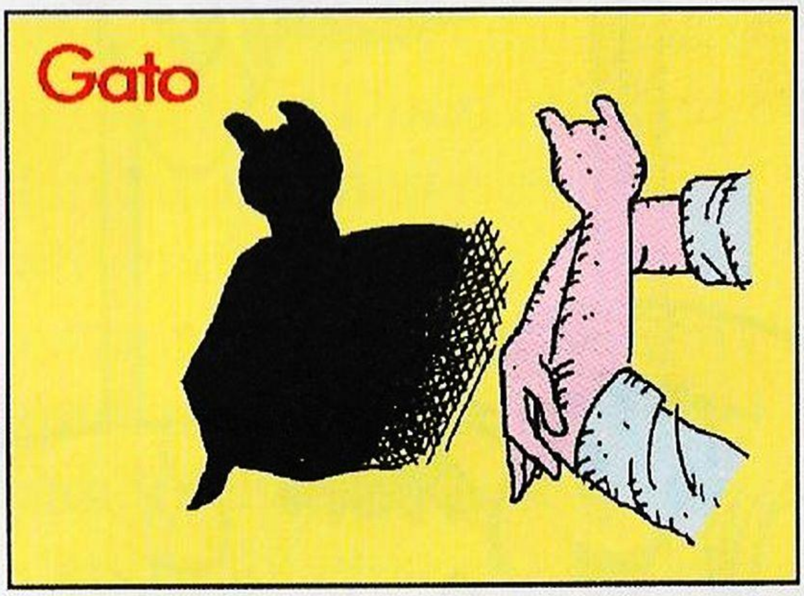
Enquanto a Mônica procurava seu coelhinho, o Franjinha teve uma idéia:

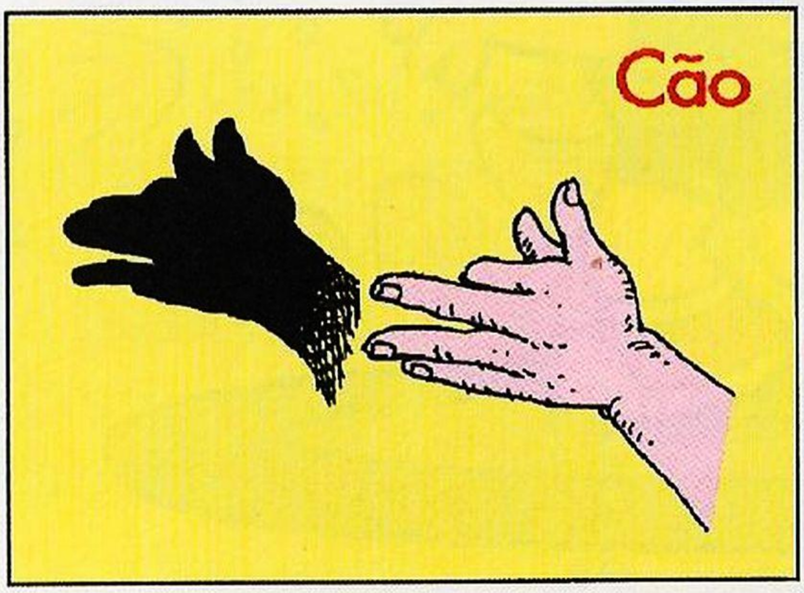
— Por que a gente não aproveita pra fazer umas *Sombras Chinesas*?

Você conhece esse truque? É assim: pendure o lençol na parede pra fazer a tela. Coloque o abajur aceso sobre uma mesa a seis passos de distância da tela. Com as mãos na frente da luz, projete na tela as sombras da página ao lado.

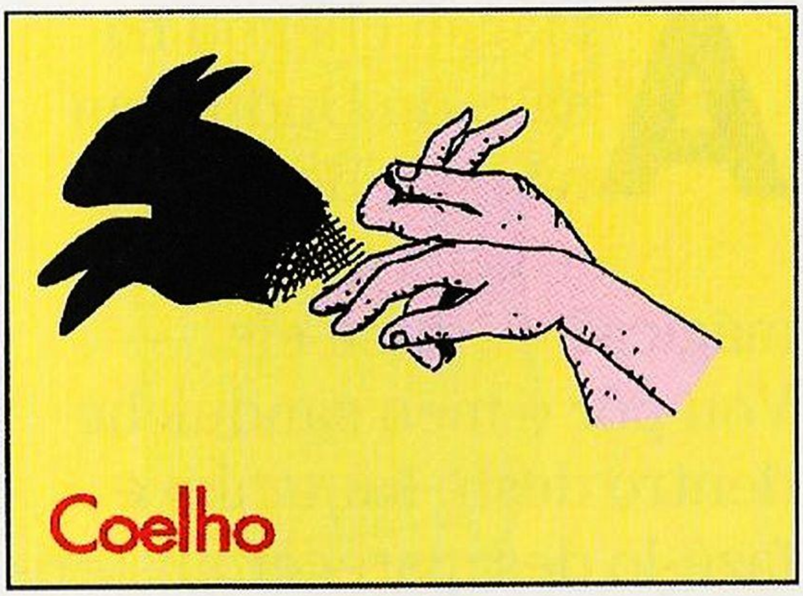
Chinesas

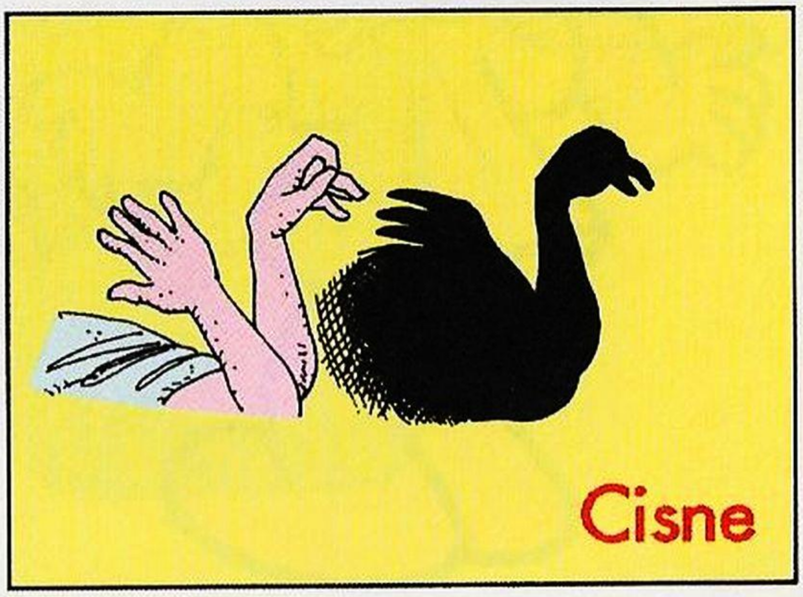
VOCÊ VAI PRECISAR DE UM LENÇOL E DE UM ABAJUR!


Gato


Cão

Elefante


Coelho


Cisne

Saco Mágico

A Magali chegou na casa do Dudu bem na hora do lanche.

— Quer ver uma mágica? — disse ele. — Vou pôr o meu sanduíche dentro deste saquinho e fazê-lo desaparecer misteri-

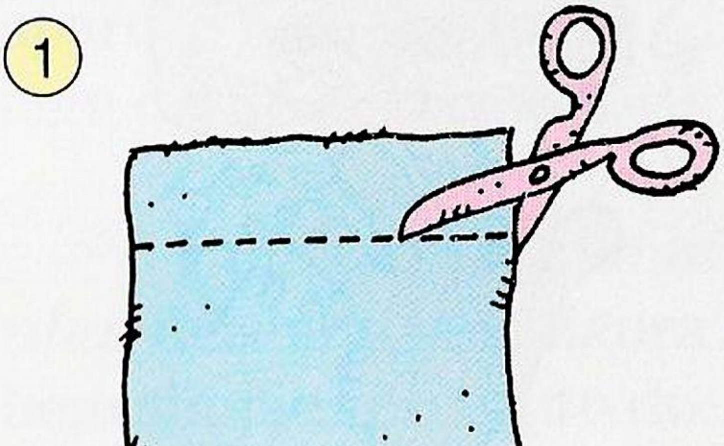
osamente...

— Pois eu faço isso sem usar o saquinho!

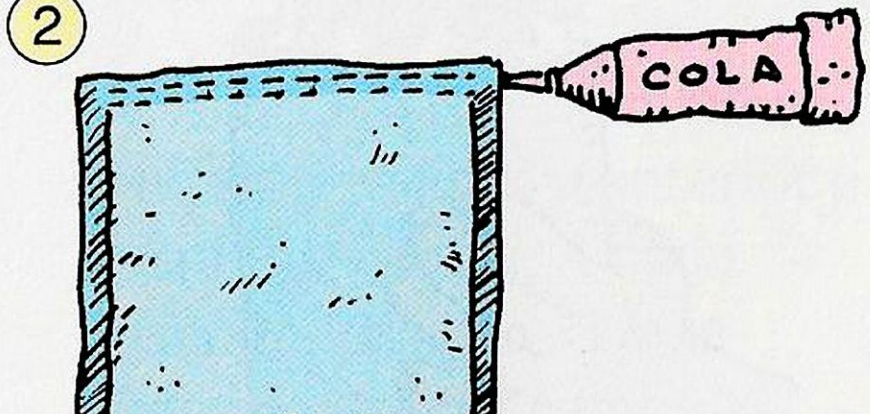
Antes que ela estragasse a mágica com uma só mordida, o Dudu colocou o lanche no saco e assoprou até enchê-lo de ar. Depois, estourou o saquinho com uma palmada. Em vez do sanduíche, o que saiu de dentro foi uma chuva de confetes.

Que tal fazer uma mágica como essa? É só substituir o sanduíche que o Dudu usou por um lenço. Corte uma tira de 3 cm de largura da boca de um dos sacos. Faça vários furinhos no fundo (desenho 1). Se você tiver um furador de papel, melhor. Ponha um pouco de confete no outro saco. Enfie o saquinho perfurado dentro do saco sem furos e cole um no outro pelas bordas (desenho 2). Quando for fazer o truque, mostre a todos que o saco está vazio, coloque o lenço

1

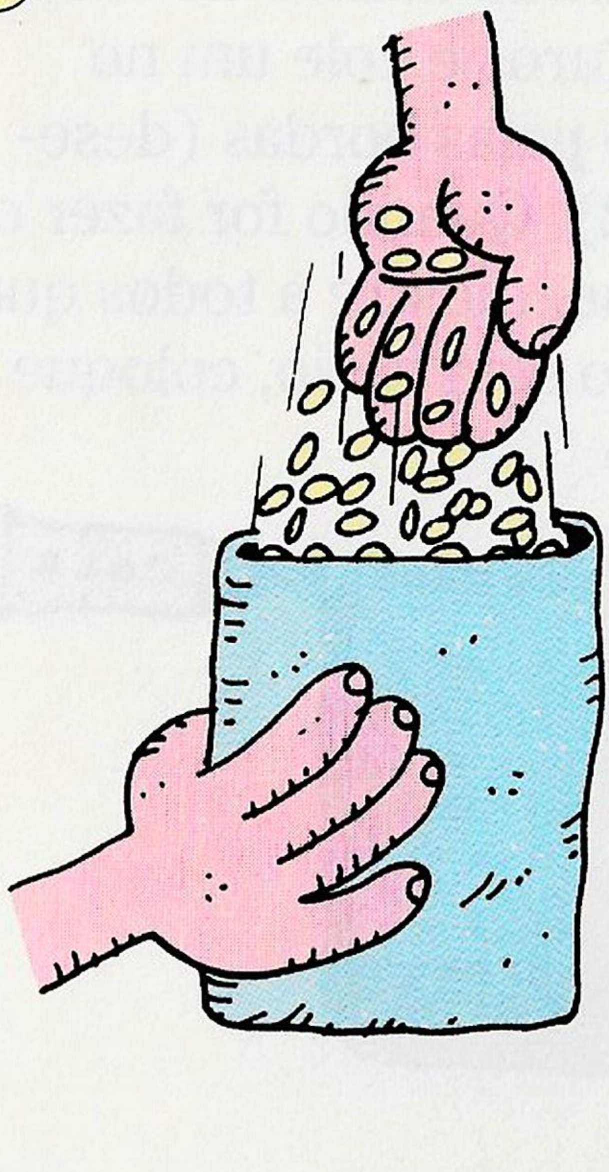


2



dentro e sopre até o saquinho ficar cheio de ar. Estoure com a mão. O ar vai passar pelos furos e apenas o saco externo vai explodir, soltando os confetes. Seus amigos pensarão que o lenço desapareceu. Rapidamente, amasse o saquinho e coloque-o de lado para que ninguém perceba o lenço lá dentro.

3



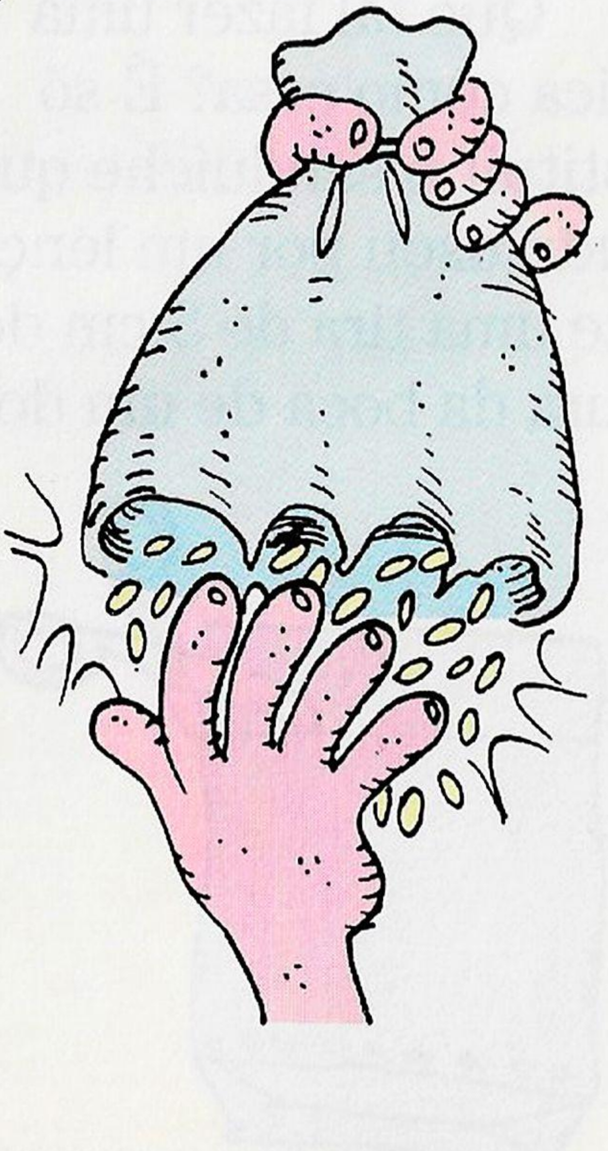
A Magali ainda estava surpresa com o sumiço do lanche, quando o Dudu falou:

— Vamos sair antes que a mamãe descubra que não comi nada. Fique com o saquinho pra você!

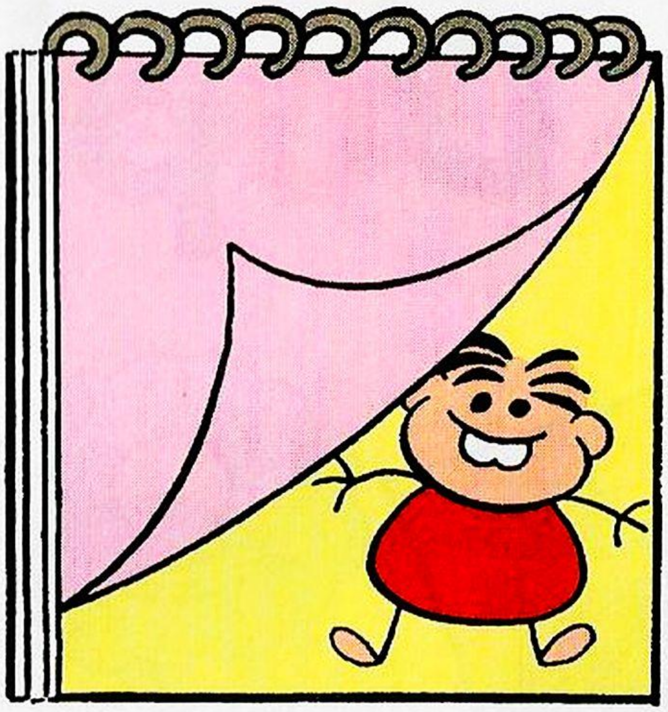
Ao abrir o saco, a Magali viu o sanduíche:

— Adorei o truque, Dudu! Faz de novo?

4



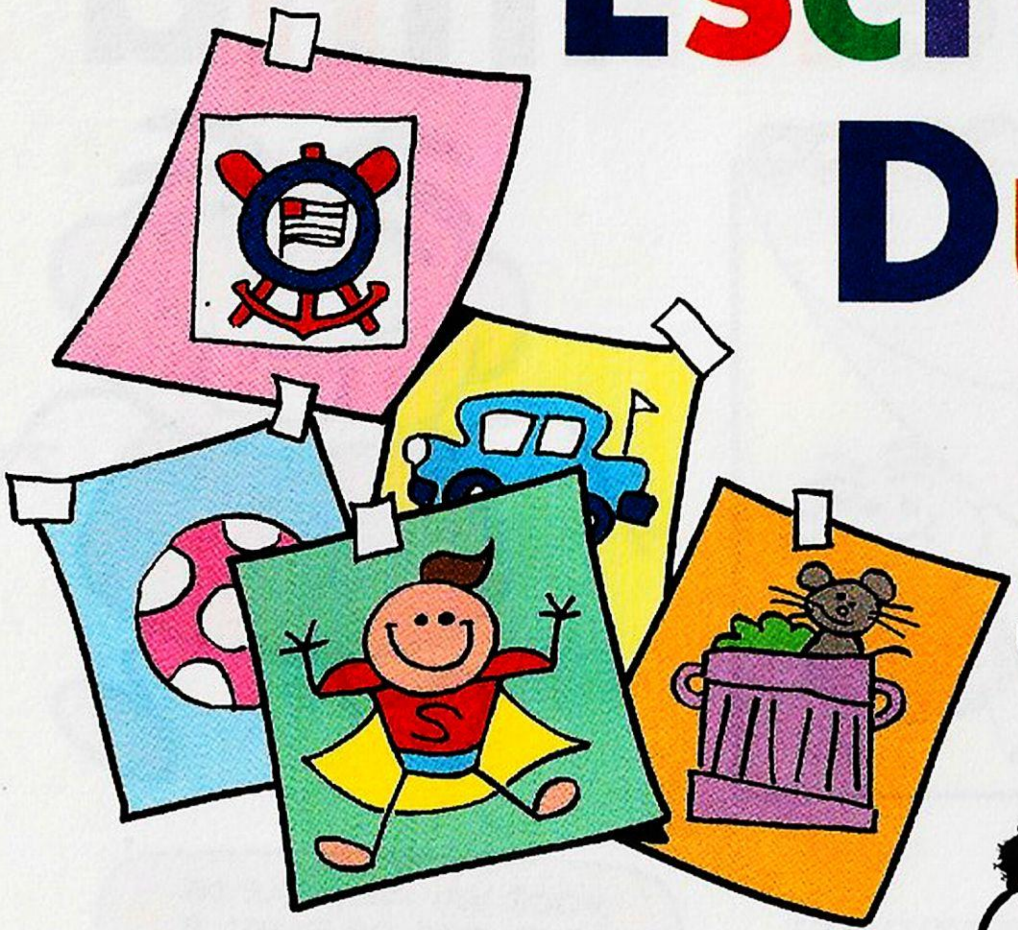
Cineminha

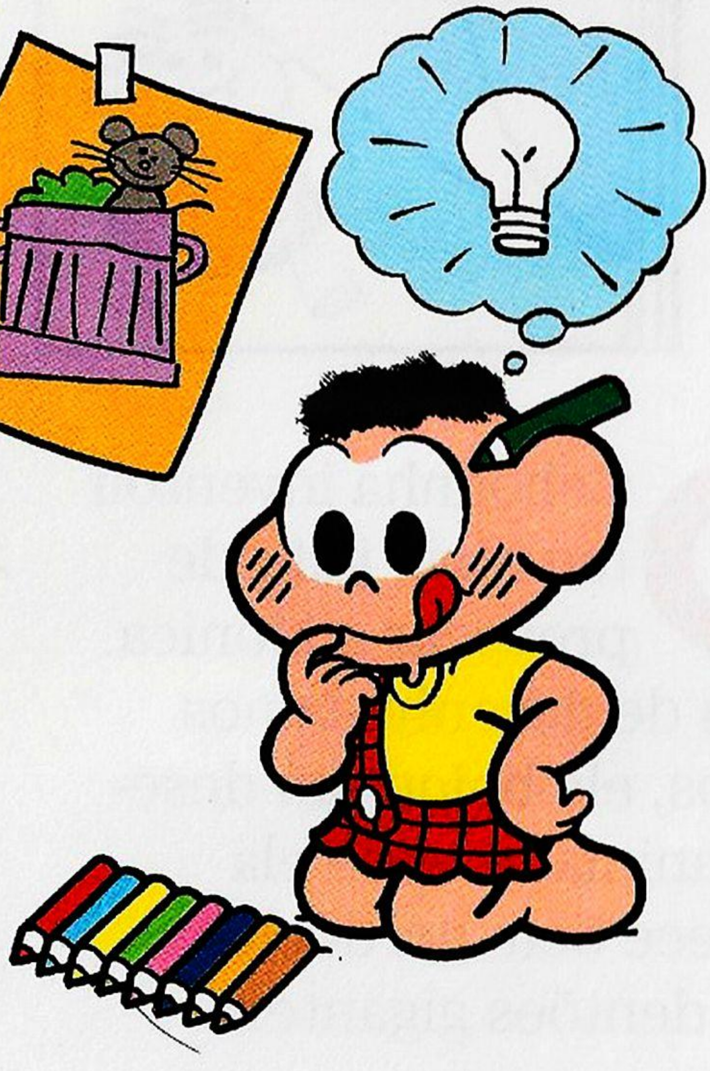


O Cebolinha inventou um novo jeito de provocar a Mônica. Além de desenhá-la nos muros, ele bolou um desenho animado onde ela aparece bem gorducha e com dentões gigantes.

Pra fazer o *Cineminha*, desenhe uma figura bem simples no canto do bloco de papel. Na folha seguinte, desenhe a figura também no canto da página, mas com uma leve diferença em relação a anterior e assim por diante. A cada desenho, procure dar seqüência a um movimento. Pra ver a figura se mexer, vire as páginas bem rápido com o polegar.

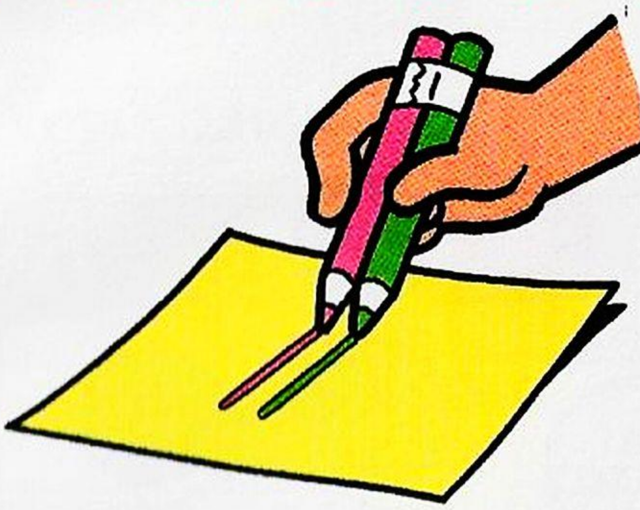
Escrita Dupla

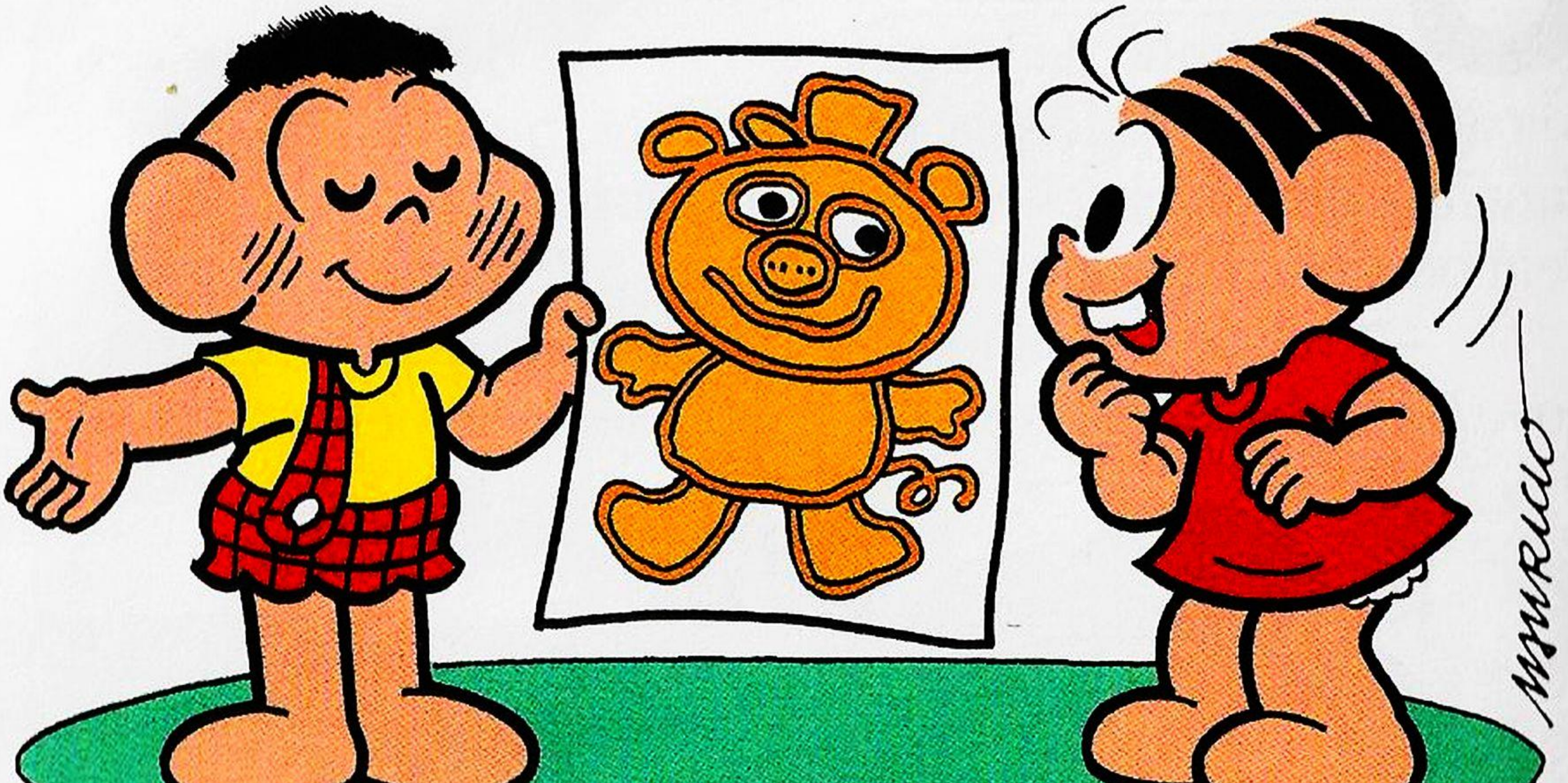




Outro dia, estava caindo uma chuvona e o Cascão não tinha nada pra fazer. Aí ele se lembrou da caixa de lápis de cor novinha em folha que ganhou de aniversário. Foi a maior festa! Desenhou a bandeira do Corinthians, o superomão, uma lata de lixo bem cheinha e uma porção de outras coisas.

Quando se cansou, ficou olhando para os lápis e bolou um jeito diferente de desenhar, usando dois lápis ao mesmo tempo.





Você quer saber como? É superfácil. Escolha dois lápis de cor e amarre-os usando um elástico ou um pedaço de fita adesiva. Deixe a ponta de um lápis um pouquinho mais alta do que a do outro. Na hora de desenhar, a ponta maior deve ficar em cima, para que as duas toquem no papel ao mesmo tempo. Solte a imaginação e faça altos desenhos.

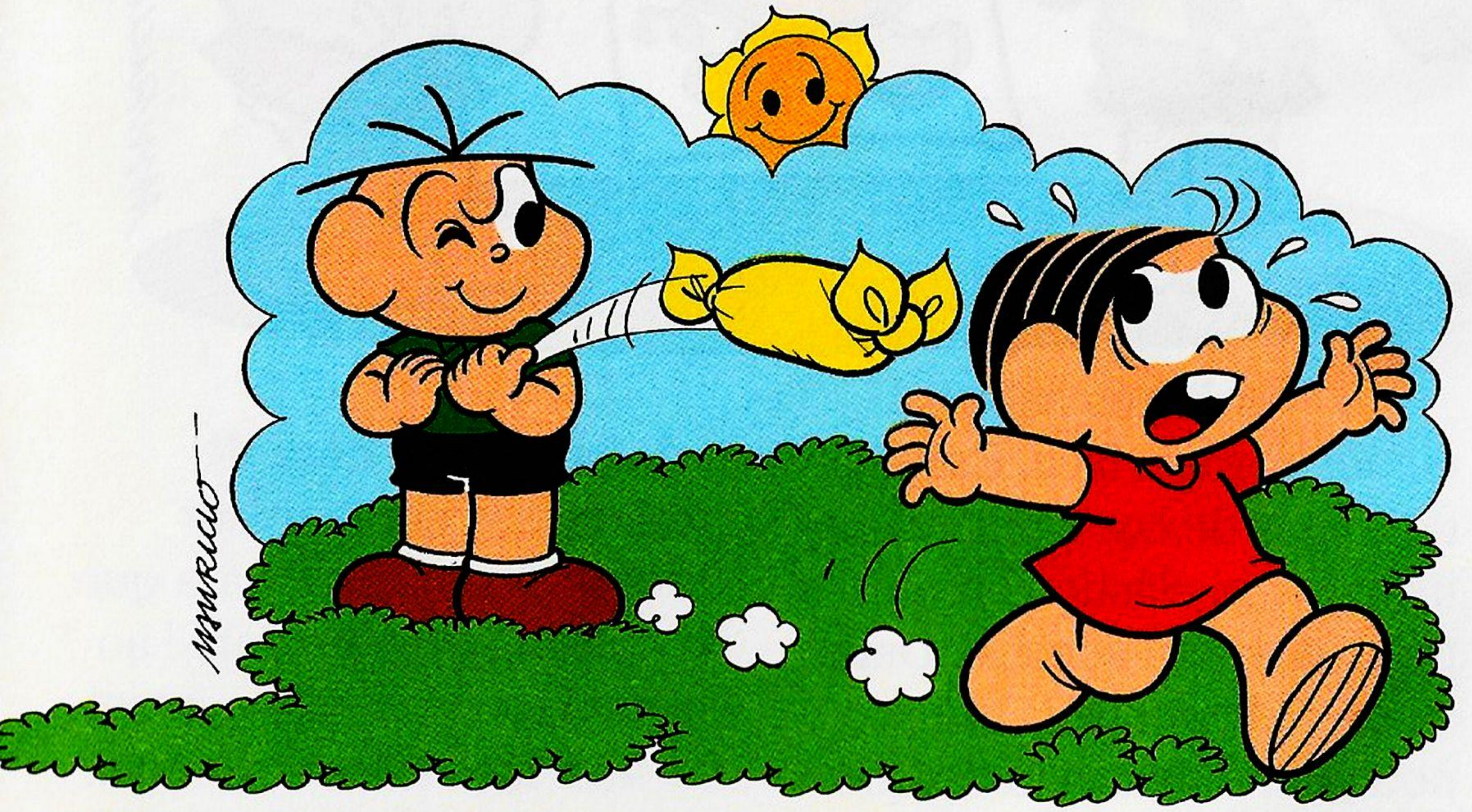
Ratinho de Lenço

O Cebolinha aprendeu a fazer um ratinho de lenço só para assustar a Mônica. O danado esperou ela chegar bem pertinho e perguntou:

— Quer ver o meu novo bichinho de estimação?

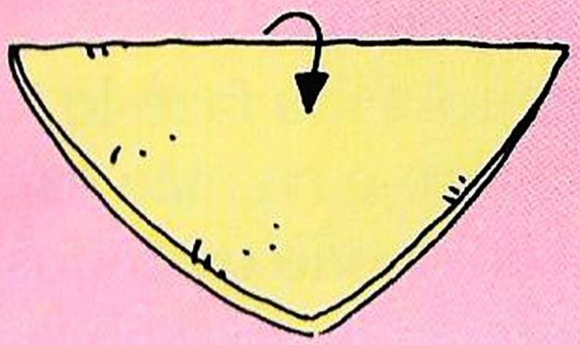
Aí, deu um peteleco no rato, que saiu voando pra cima da Mônica.

Foi o maior susto! Tão grande quanto a surra que ele levou pela gracinha!



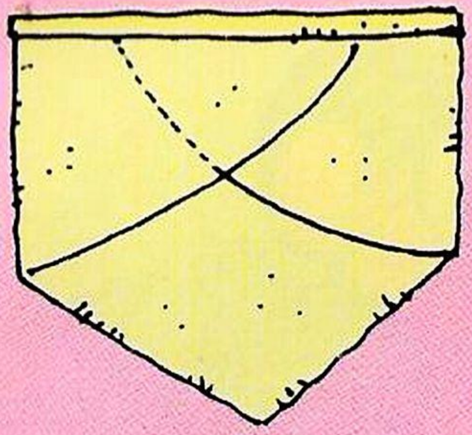
Veja como é fácil fazer o *Ratinho de Lenço:*

1



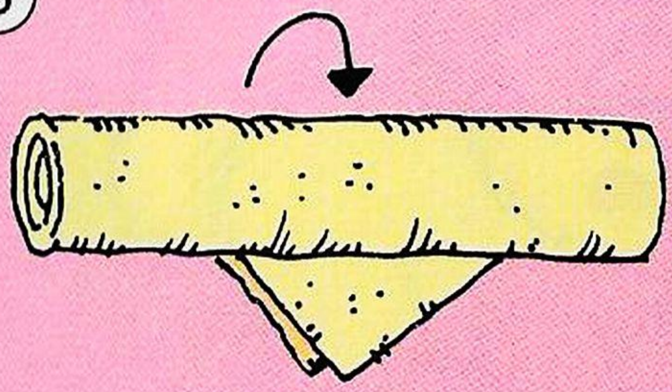
Dobre o lenço na diagonal.

2



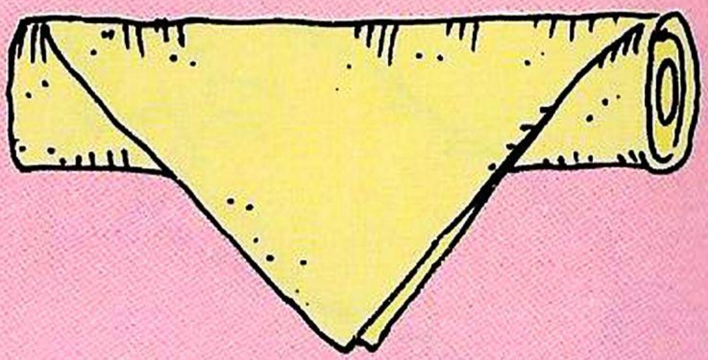
Dobre novamente, pondo a ponta nº 1 sobre a nº 2.

3



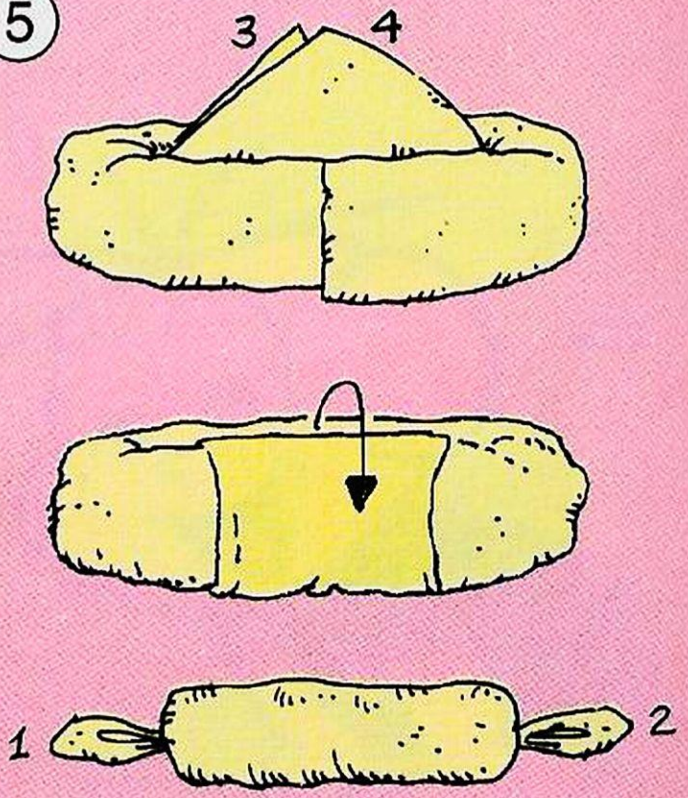
Enrole bem apertado, deixando uma aba.

4



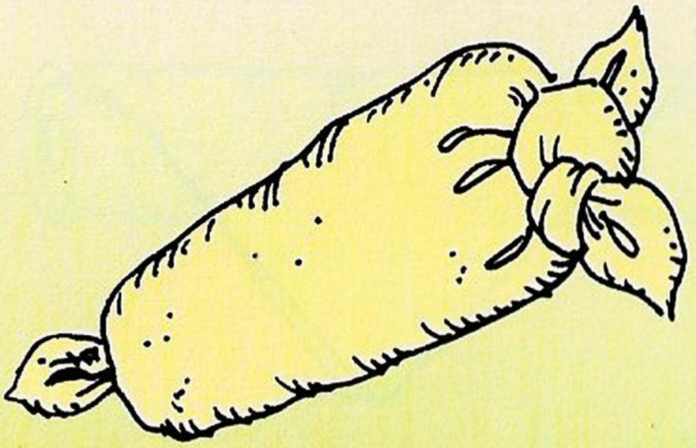
Vire o lenço.

5

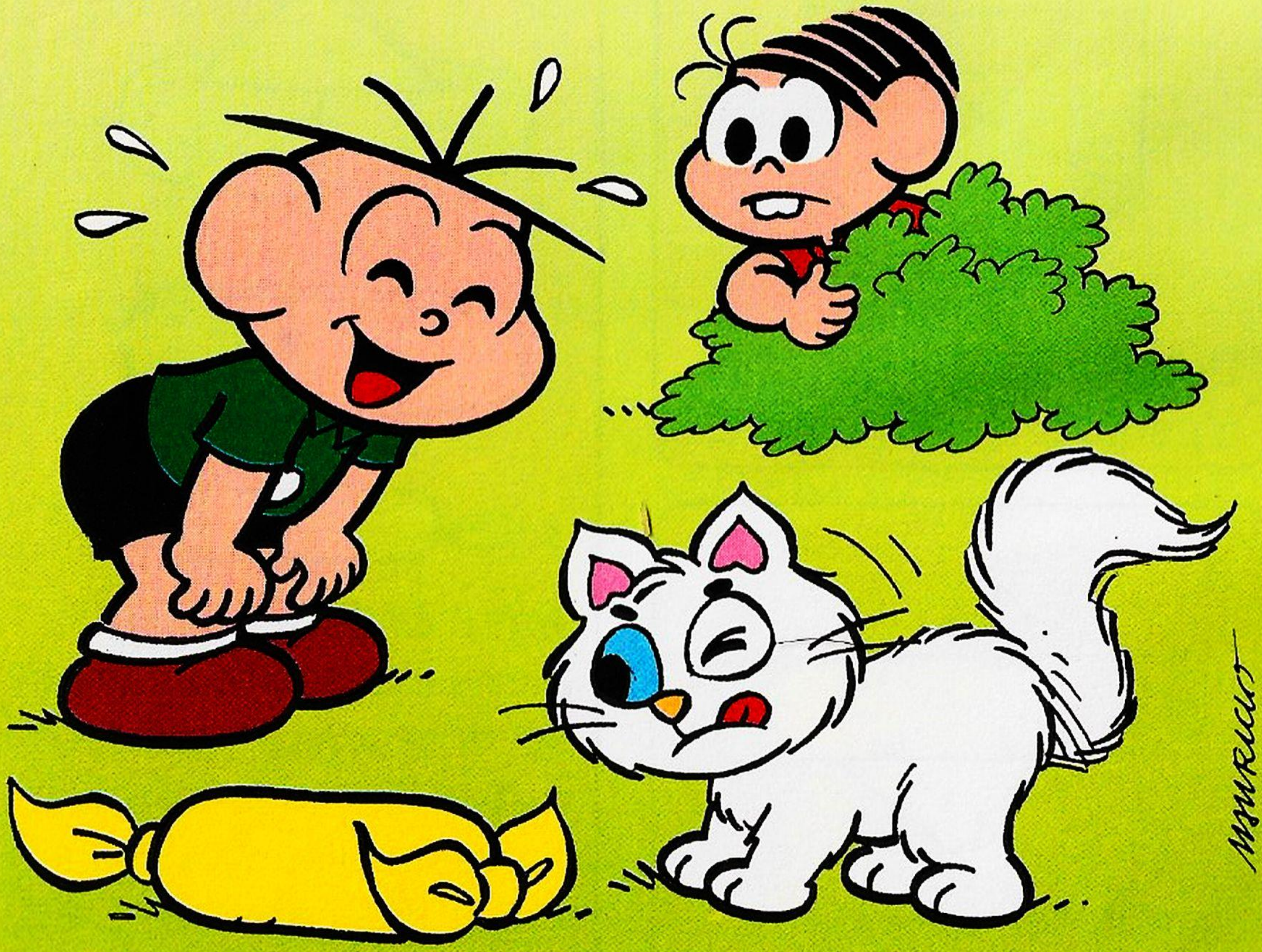


Junte as duas pontas. Passe a aba sobre as pontas dobradas e encaixe-a na fenda. Cuidadosamente, vá enrolando a aba até surgir as pontas nºs 1 e 2, como mostra o desenho.

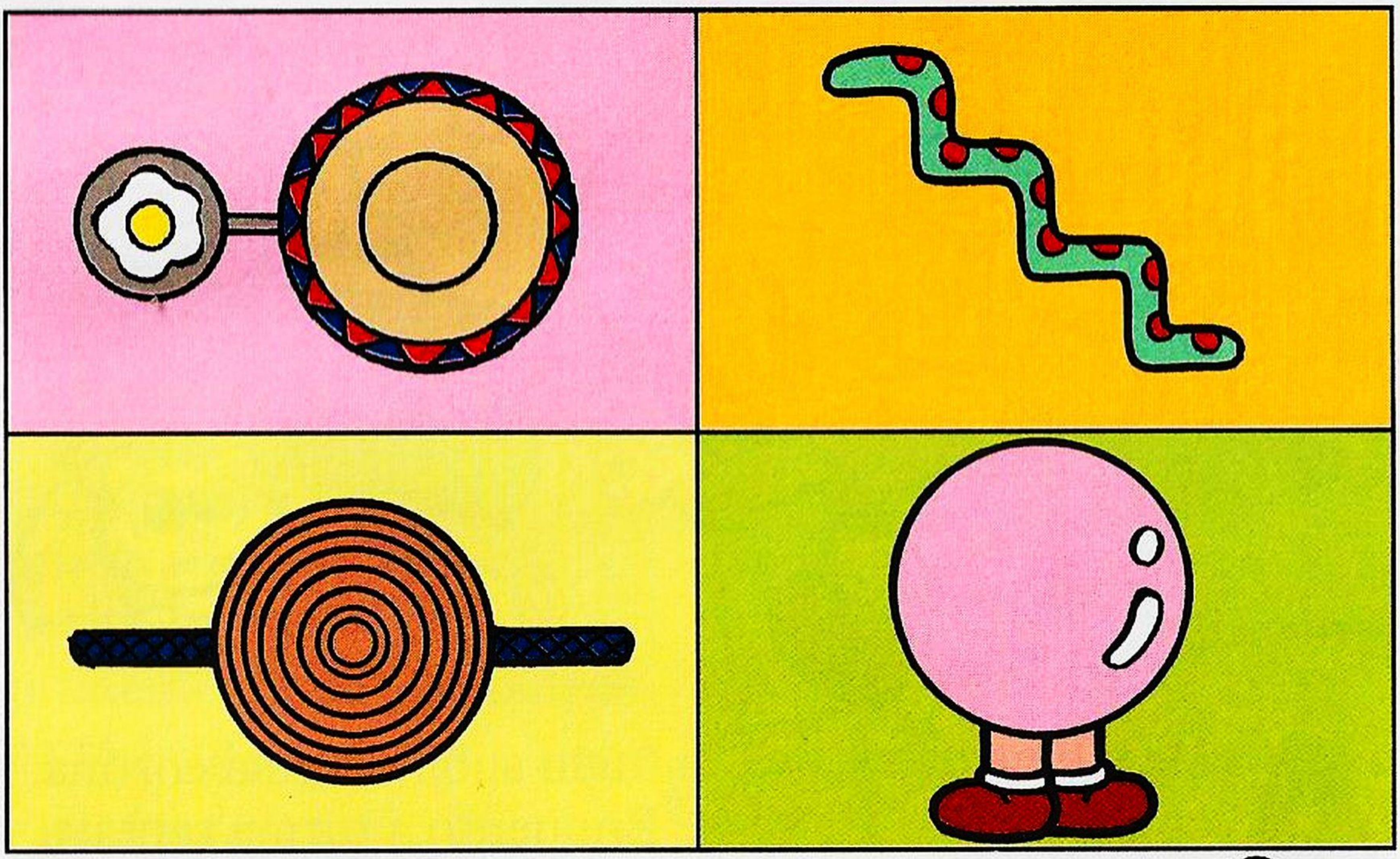
(6)

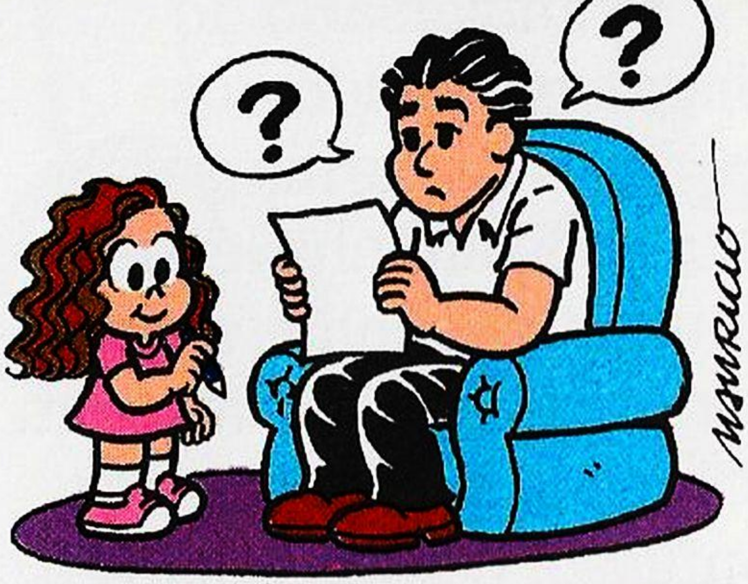


A ponta nº 1 será o rabo do ratinho. Para as orelhas, dê um nó na ponta nº 2.
Está pronto! Para fazê-lo pular, segure-o na mão esquerda, deixando os dedos levemente fechados sobre ele. Com o polegar da mão direita, dê um peteleco no ratinho.



Desenhos Malucos

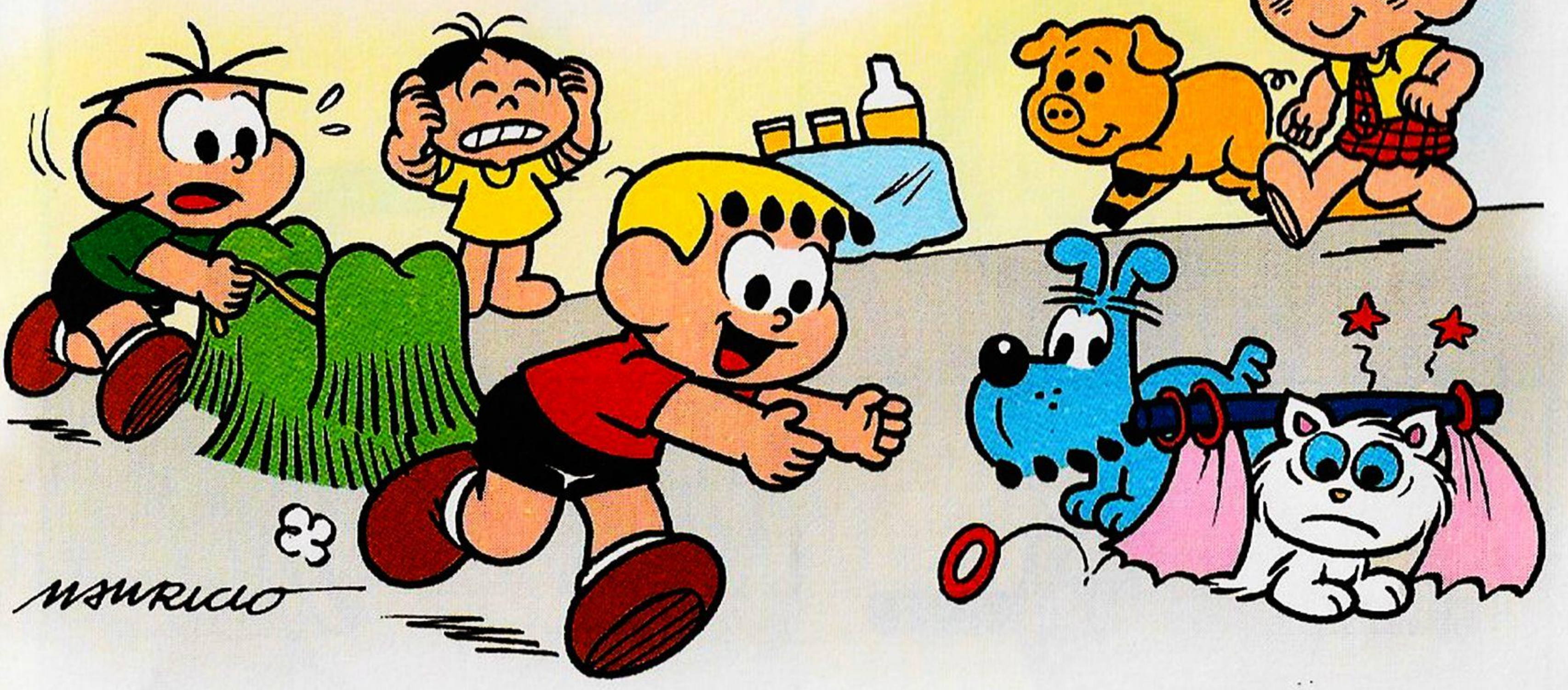




A Marina fez uns desenhos muito estranhos. Copie-os num papel e desafie seus amigos a descobrirem o que são. Antes de ver as respostas, tente você também.

Respostas: *1.* Um mexicano fritando ovos visto de cima. *2.* Uma cobra subindo uma escada. *3.* Um chinês andando de bicicleta visto de cima também. *4.* Cebolinha fazendo uma bola de chiclete.

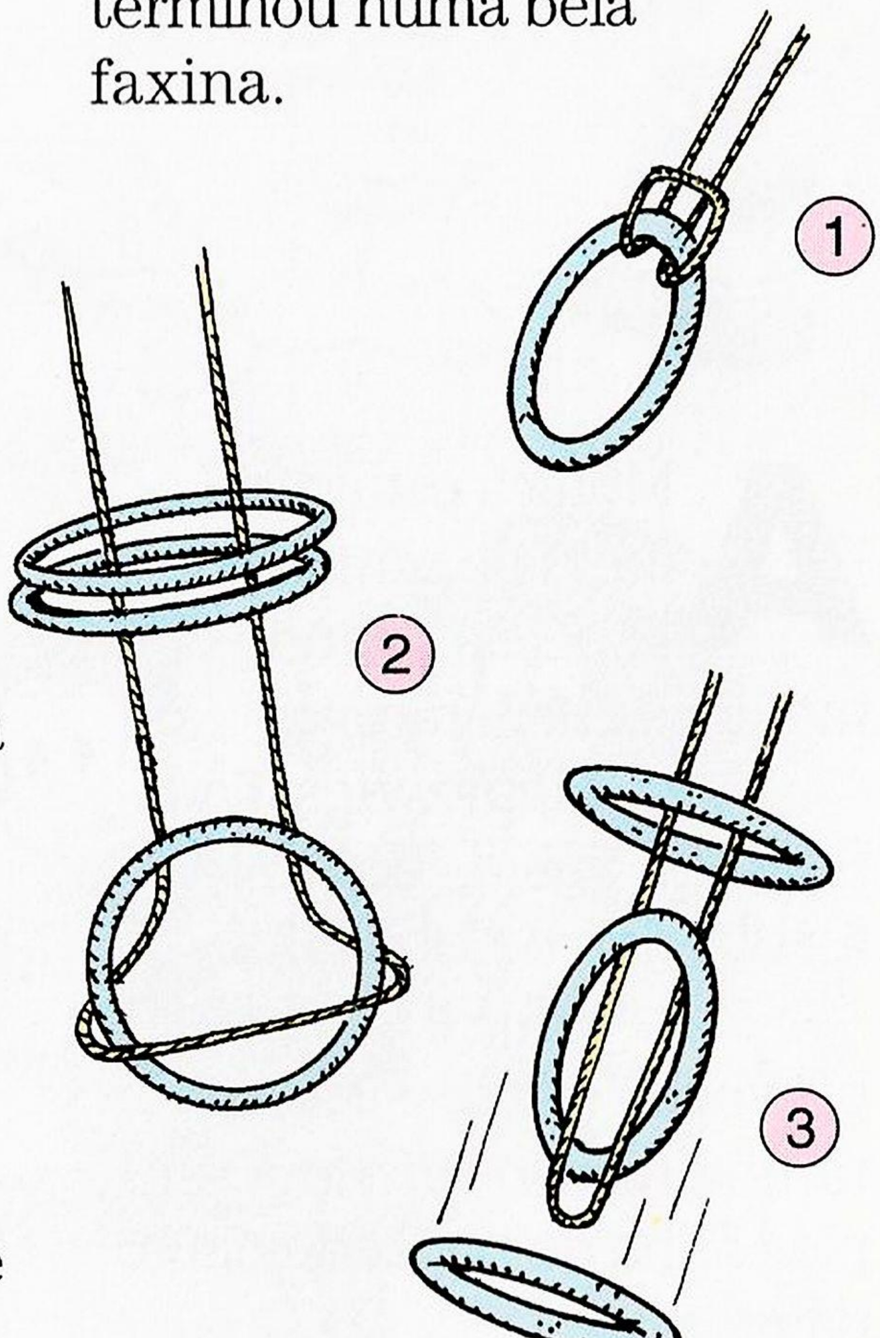
Argolas Mágicas



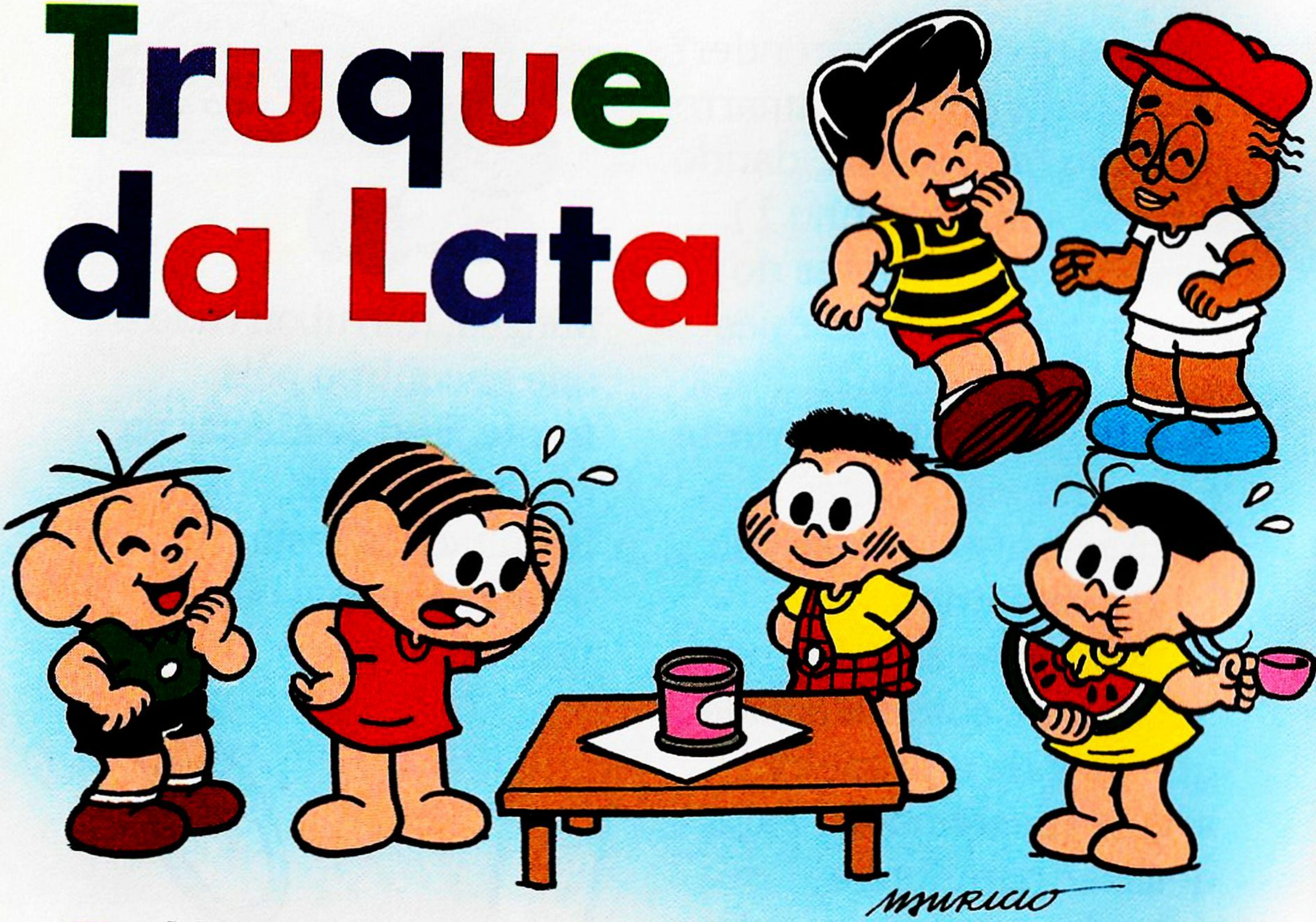
A Magali resolveu comemorar o aniversário do Mingau e convidou os mascotes da turma para a festa. O Franjinha levou o Bidu, o Cebolinha foi com o Floquinho e o Cascão, com o Chovinista. Foi a maior confusão! O Bidu resolveu perseguir o Mingau, que fugiu subindo pela cortina. Enquanto a turma tentava botar ordem na casa, o Mingau... POF! Caiu no chão com cortina e tudo. Com a queda, as argolinhas que prendiam a cortina espalharam-se por todos os lados. Isso fez o Franjinha lembrar de uma mágica superlegal.

Você quer aprender? Dobre o barbante e amarre no meio uma argola, dando uma laçada (desenho 1). Passe as duas pontas do cordão pelas outras duas argolas (desenho 2). Peça pra dois amigos segurarem cada uma das pontas. Cubra as argolas com um lenço, metendo rapidamente as mãos por baixo para soltar a laçada que prende a primeira argola (desenho 3). Faça deslizar para fora a primeira argola e as outras cairão em sua mão.

Só quando o Franjinha terminou a mágica é que a turma percebeu a bagunça que a bicharada tinha aprontado. O Chovinista marcou a sala inteira com suas pegadas de lama. O Floquinho deixou tufos de pêlos por toda parte e o Bidu, tentando pegar o Mingau, derrubou tudo o que encontrou pela frente. Isso, sem falar na cortina rasgada! Resultado: a festa terminou numa bela faxina.



Truque da Lata



A Mônica estava no meio de um chá de bonecas quando os meninos chegaram.

— Viemos desafiá-la *pala* um duelo, Mônica! — foi dizendo o Cebolinha.

— Você é tão forte — provocou o Titi — mas garanto que não tira uma simples folha de papel de cima da mesa.

— Não sei o que vocês estão tramando... — desconfiou a Mônica.

— Mas se eu conseguir, prometem deixar o meu coelhinho em paz?

— Só tem um detalhe — falou o Cascão —, você não pode tocar na lata que está em cima do papel...

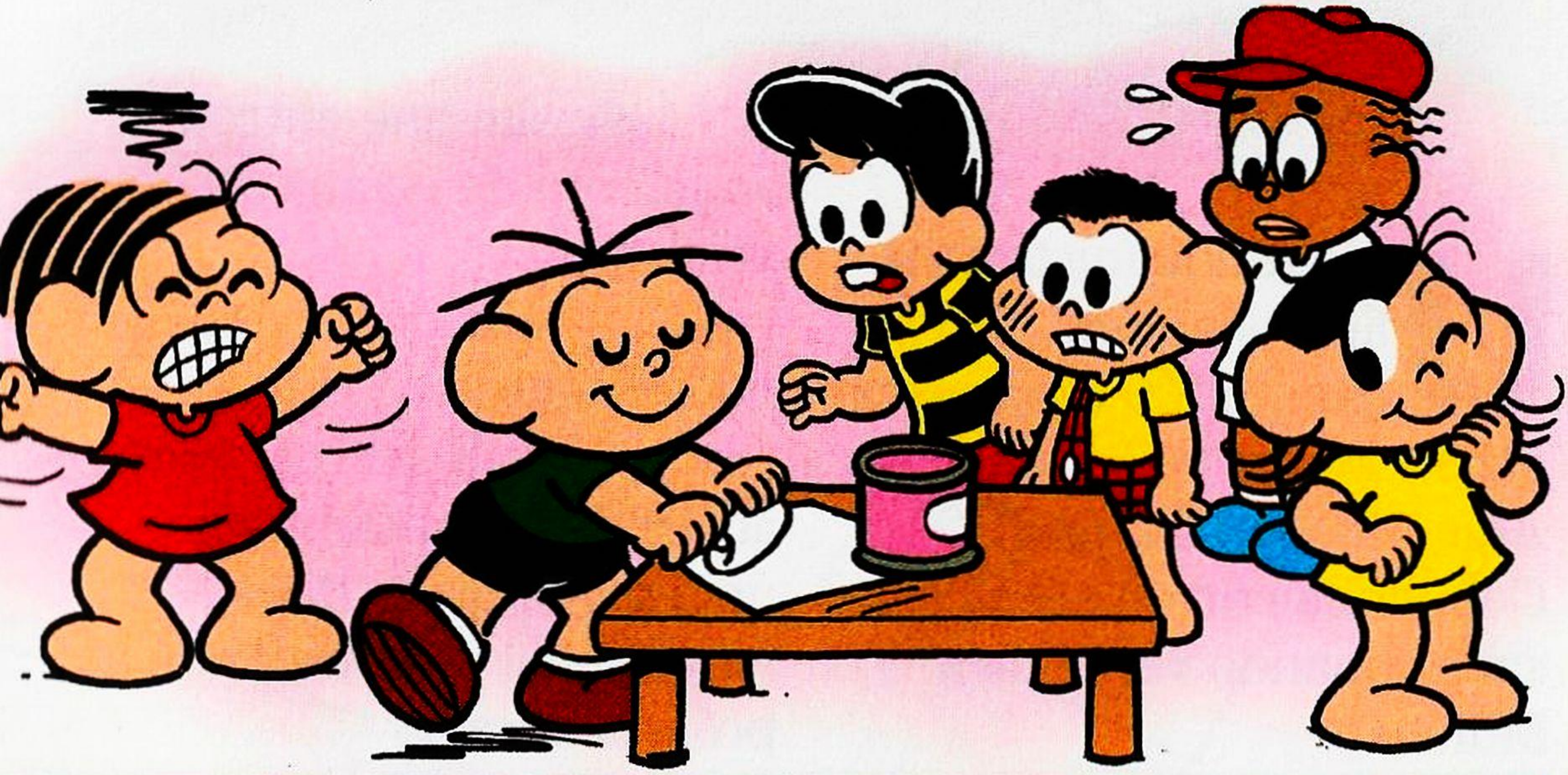
Você quer aprender o *Truque da Lata*? Coloque o papel sobre a mesa e ponha a lata sobre ele, bem no meio da folha. Desafie um amigo a tirar o papel da mesa sem tocar na lata.

Quando ele desistir, você pega uma das pontas da folha e começa a enrolá-la cuidadosamente. O papel vai deslizar debaixo da lata.

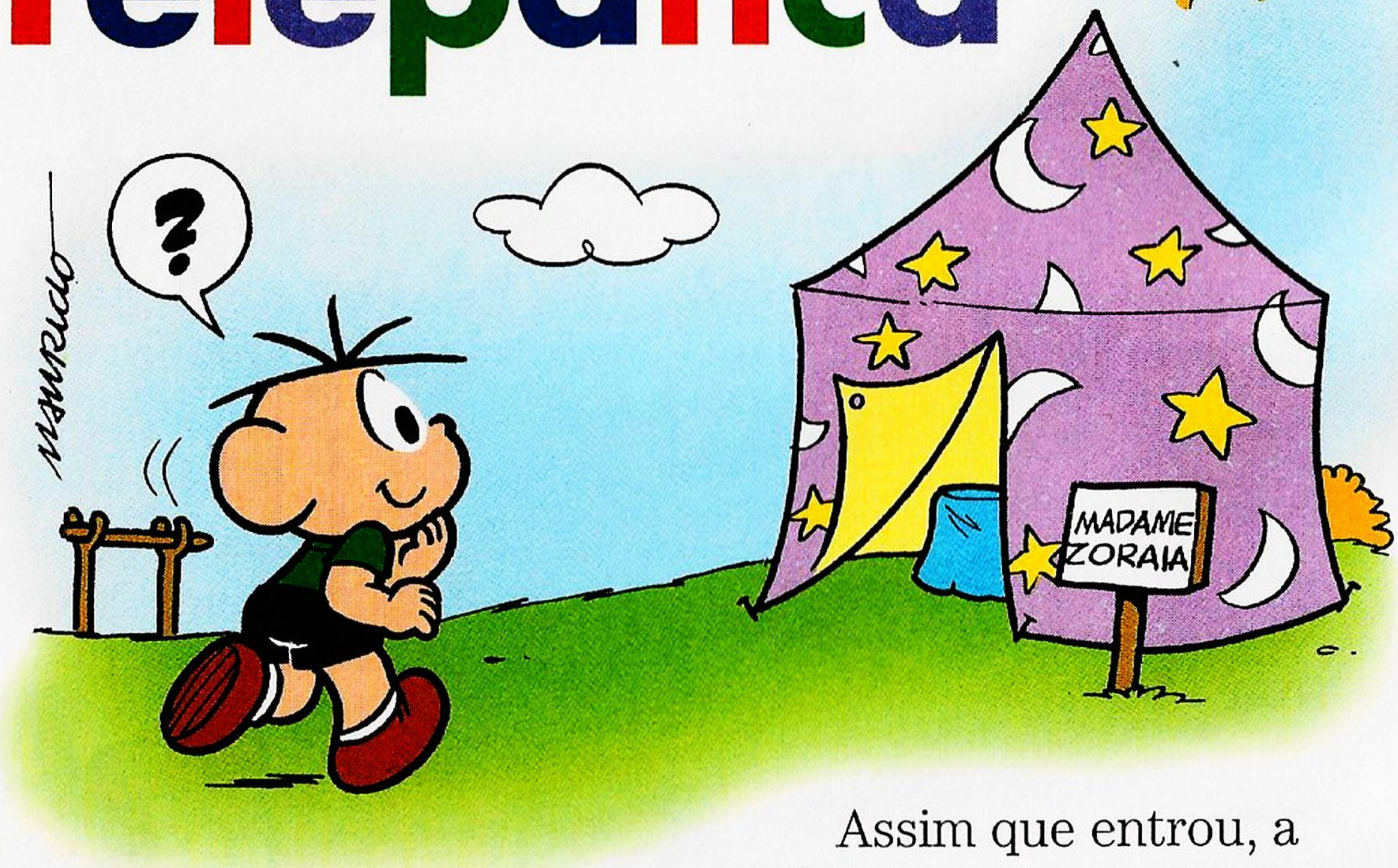
A Mônica começou a pensar em como resolver o caso, mas o Cebolinha não agüentou esperar e mostrou a solução:

— Viu, *golducha*? *Pla tilar* o papel é *pleciso céleblo*, e não *folça*!

— Pois agora vou mostrar outro truque pra vocês... — disse a Mônica pegando seu coelhinho. — Como derrubar quatro garotos chatos sem pôr as mãos neles!



Mensagem Telepática



Uma tenda misteriosa apareceu no campinho. Uma placa dizia: “Madame Zoraia Adivinha Seu Futuro”. O Cebolinha correu até lá pra saber quando venceria a Mônica.

Assim que entrou, a assistente da cigana foi avisando:

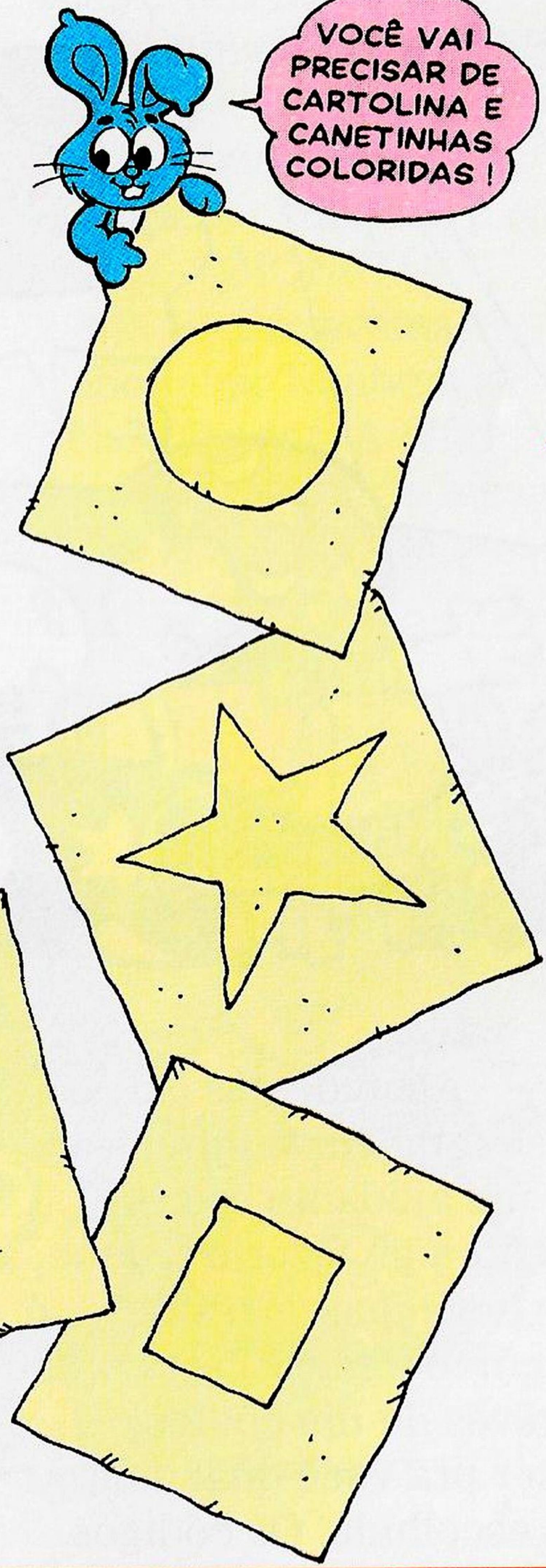
— Madame Zoraia lê pensamentos...

— ... E sei que você acaba de aprontar mais uma para aquela doce menininha! — completou a própria Zoraia.

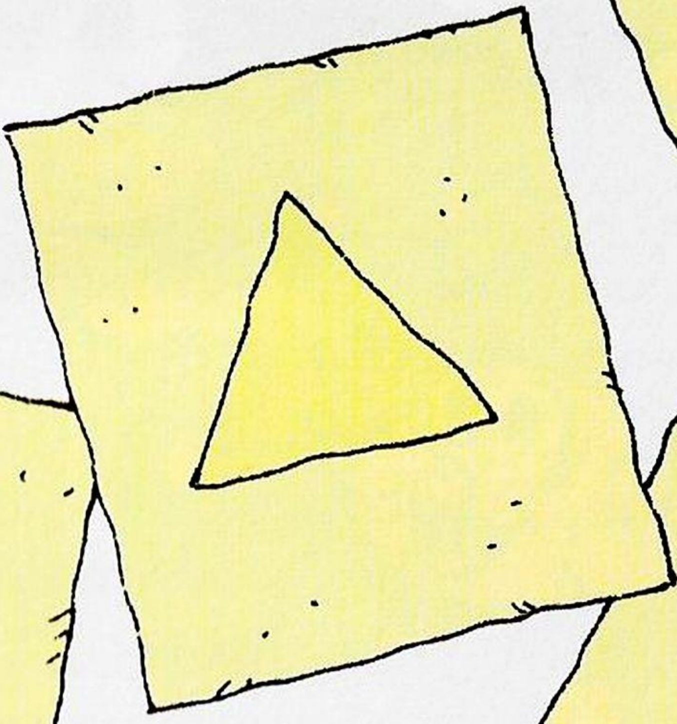
— Doce? Se a *senhola* lesse mesmo pensamentos, jamais *dilia* isso!

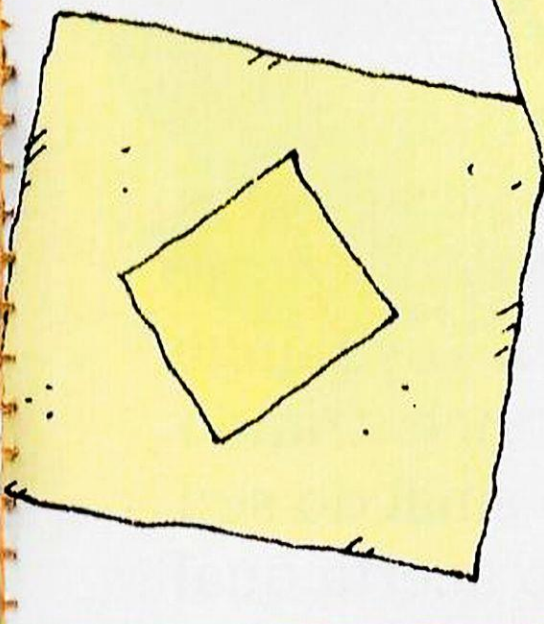
— Ah, você duvida?

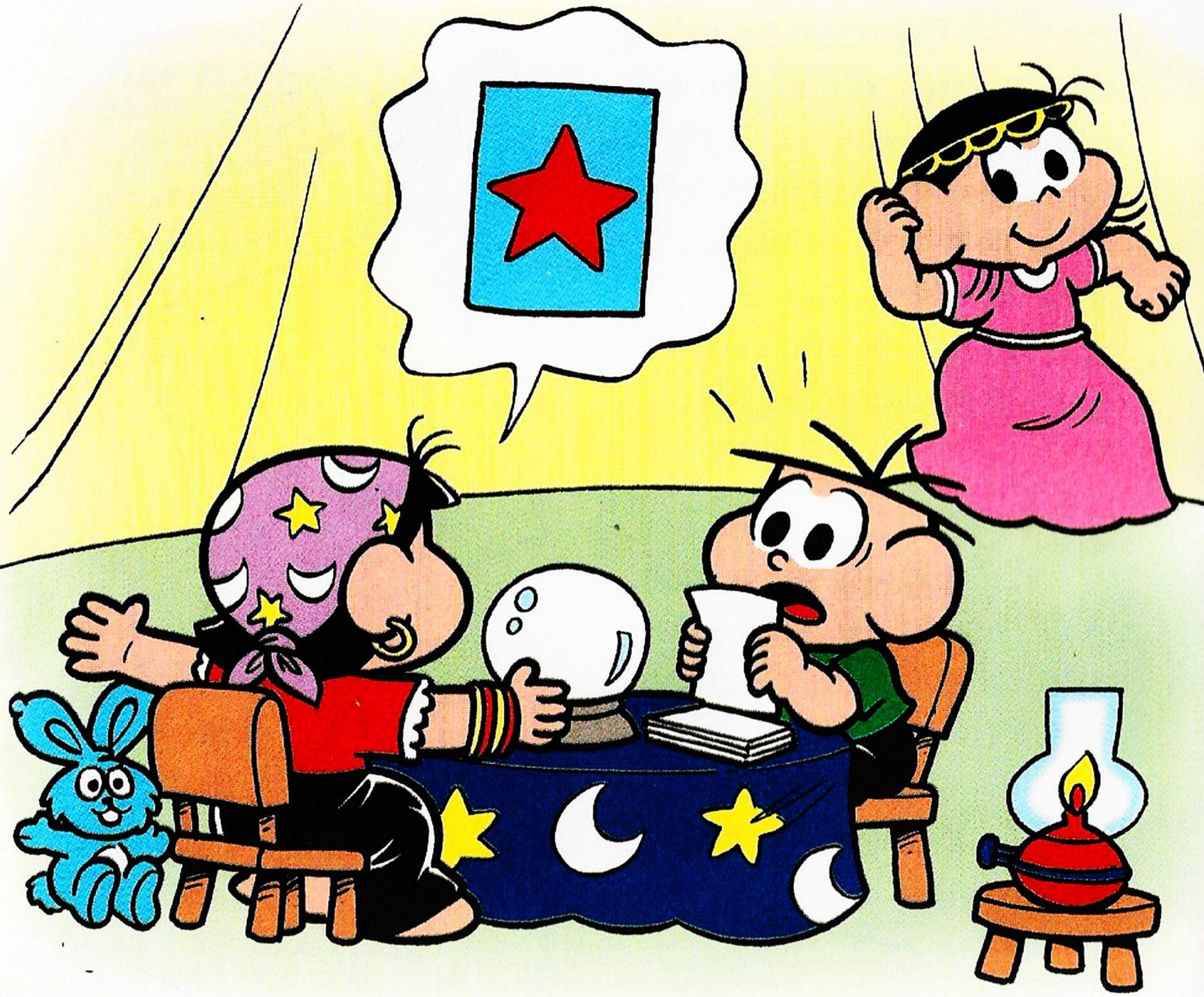
A cigana embaralhou cinco cartas e pediu pro Cebolinha pegar uma sem que ela visse qual era. Depois, acertou em cheio a carta escolhida.



Pra fazer esse truque, recorte cinco retângulos de cartolina de 13 cm x 9 cm. Desenhe em cada um deles uma forma diferente: um losango, uma estrela, um círculo, um quadrado e um triângulo.







Além destas cartas, você também vai precisar de um ajudante secreto. Na hora de fazer o truque, ele deve ficar atrás de quem for tirar a carta e, através de um código, dizer pra você qual delas foi escolhida. Os códigos podem ser: pôr a mão na orelha esquerda ou direita, coçar o nariz, bocejar, passar a mão nos cabelos ou qualquer outro gesto discreto. Você finge que está se concentrando até receber o sinal do seu amigo e então acerta qual

foi a carta selecionada.

Depois da pequena demonstração, a cigana continuou:

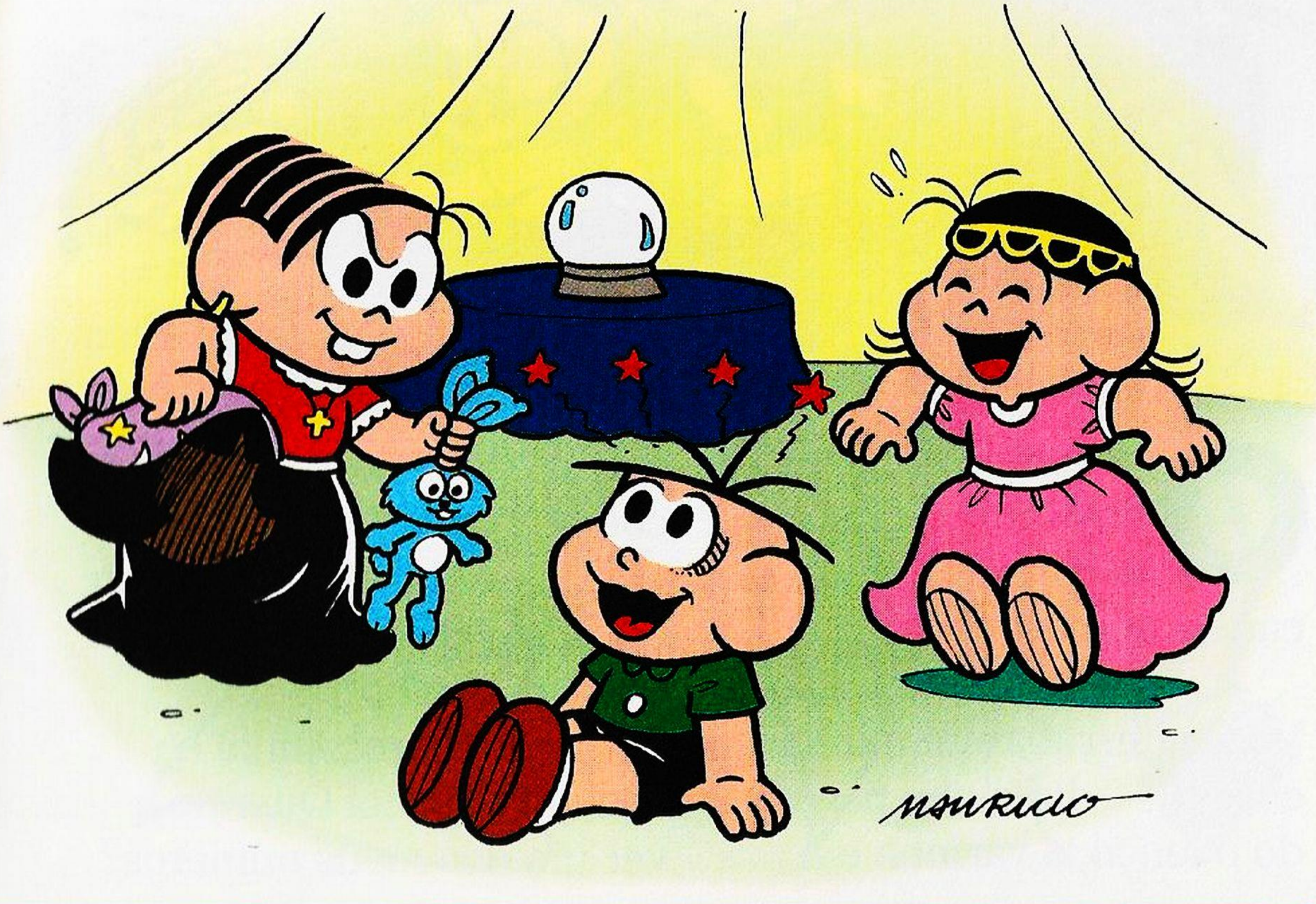
— Acho melhor você desistir desses planos. Eles nunca darão certo!

— Pois a *senhola* se enganou! Ontem eu dei *válios* nós no Sansão e até *agola* ninguém *descobliu*!

— Ah, é? — gritou ela, tirando o lenço da cabeça. — Você me paga!

— MÔNICA!

— Eu mesma, Cebolinha! Também sei bolar planos... A diferença é que os meus são mesmo infalíveis! — E a Mônica foi logo pegando o Sansão.



Lenço Mágico

Os meninos fugiam da Mônica, quando esbarraram num cara muito esquisito.

— Mas o que é isso? Vocês derrubaram minhas coisas! — disse ele, pegando o lenço, a varinha e a cartola do chão. — E meu coelho? Cadê?

— Ah, não! — gemeu o Titi. — O senhor também tem um coelho?

— Claro! Afinal eu sou um mágico! Querem ver um dos meus números?

Ele ensinou pros meninos o truque do *Lenço Mágico*. É assim: pegue o lenço por uma das pontas e mostre-o a todos, dizendo:

— *Vai aparecer um nó neste lenço. Vejam só!*

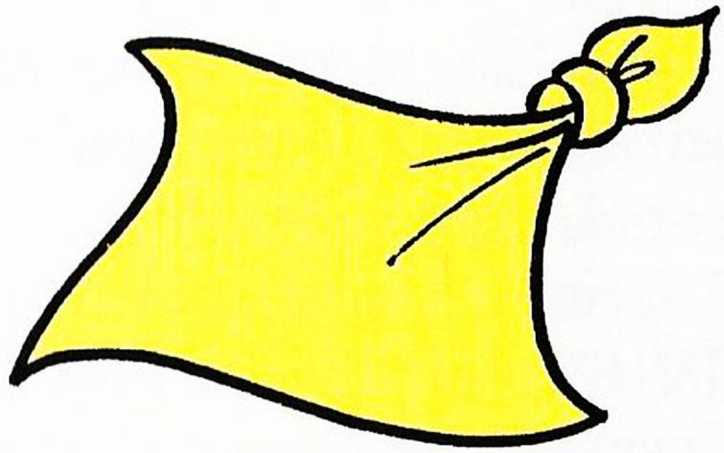
Agite o lenço várias vezes e então jogue-o para o alto segurando-o de novo. Um nó aparecerá numa das pontas... misteriosamente!

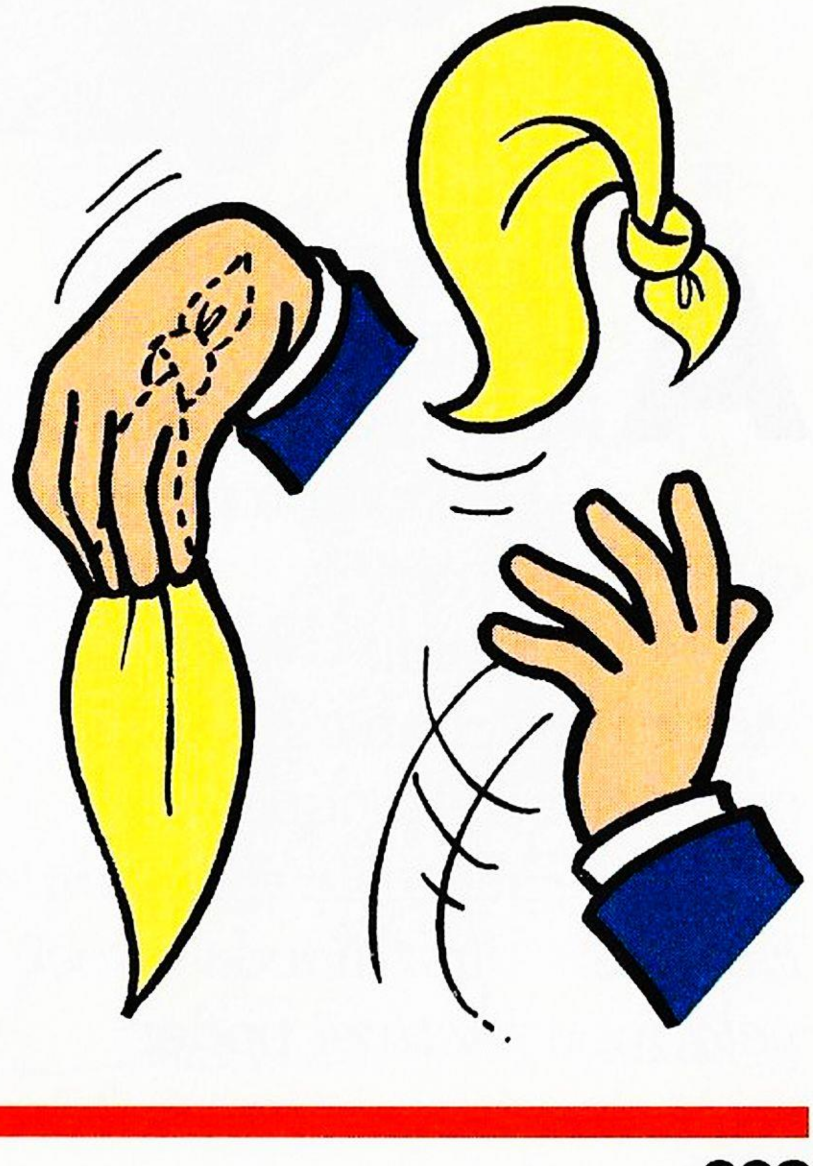
Na verdade, o nó é feito antes de começar a mágica. Na hora de mostrar o lenço, esconda o nó dentro da mão.

Ao jogar o lenço para cima, solte a ponta que tem o nó e pegue-o pela outra, rapidamente, para que ninguém perceba o truque.

Quando o mágico acabou, o Cebolinha pediu:

— Esse *tluque* é muito legal! *Agola*, que tal ensinar uma mágica *pla* fazer a gente *desapalecer* antes da Mônica chegar?





O Sumiço da Moeda

A Mônica foi visitar o Cebolinha. Ele foi logo perguntando:

— Quer ver a mágica que eu inventei?

— Ihhh... — disse a Mônica desconfiada. — Já conheço seus truques...

— Mas este é *difelente*! *Empleste* uma moeda e você *velá* meu *inclível* poder!

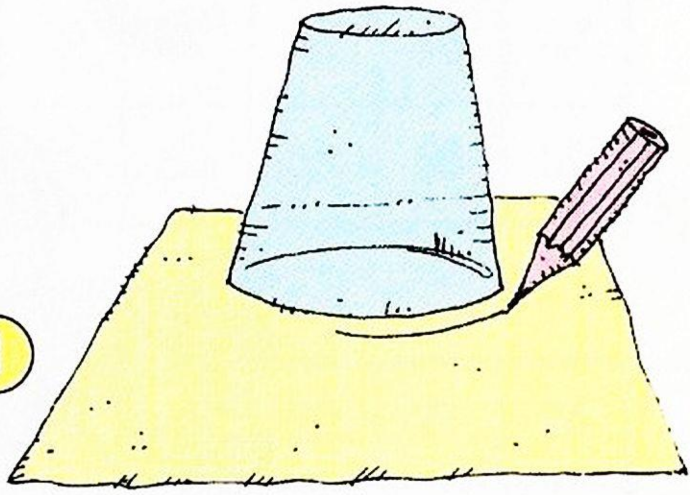
Ele colocou a moedinha em cima de um pedaço de papel, ao lado de um copo. Cobriu tudo com um lenço e TCHAAAMMM! A moeda desapareceu...

Pra fazer essa mágica, vire o copo sobre a cartolina, risque um círculo em volta da borda e recorte (desenho 1).

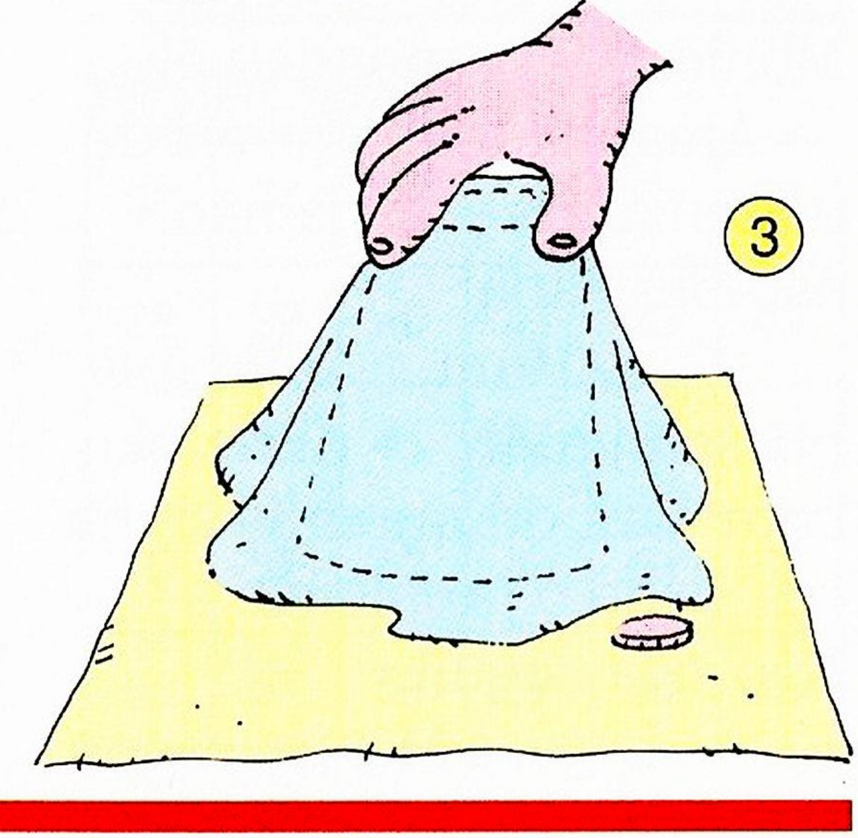
Cole o círculo na borda do copo (desenho 2). Faça uma base com o resto da cartolina e ponha sobre a mesa. Em seguida, coloque o copo sobre ela. Faça isso antes que seus amigos cheguem pra que ninguém veja a cartolina colada no copo.

Quando estiver tudo pronto, coloque a moeda ao lado do copo e cubra-o com o lenço. Levante o copo junto com o lenço e desça-os sobre a moeda (desenho 3).

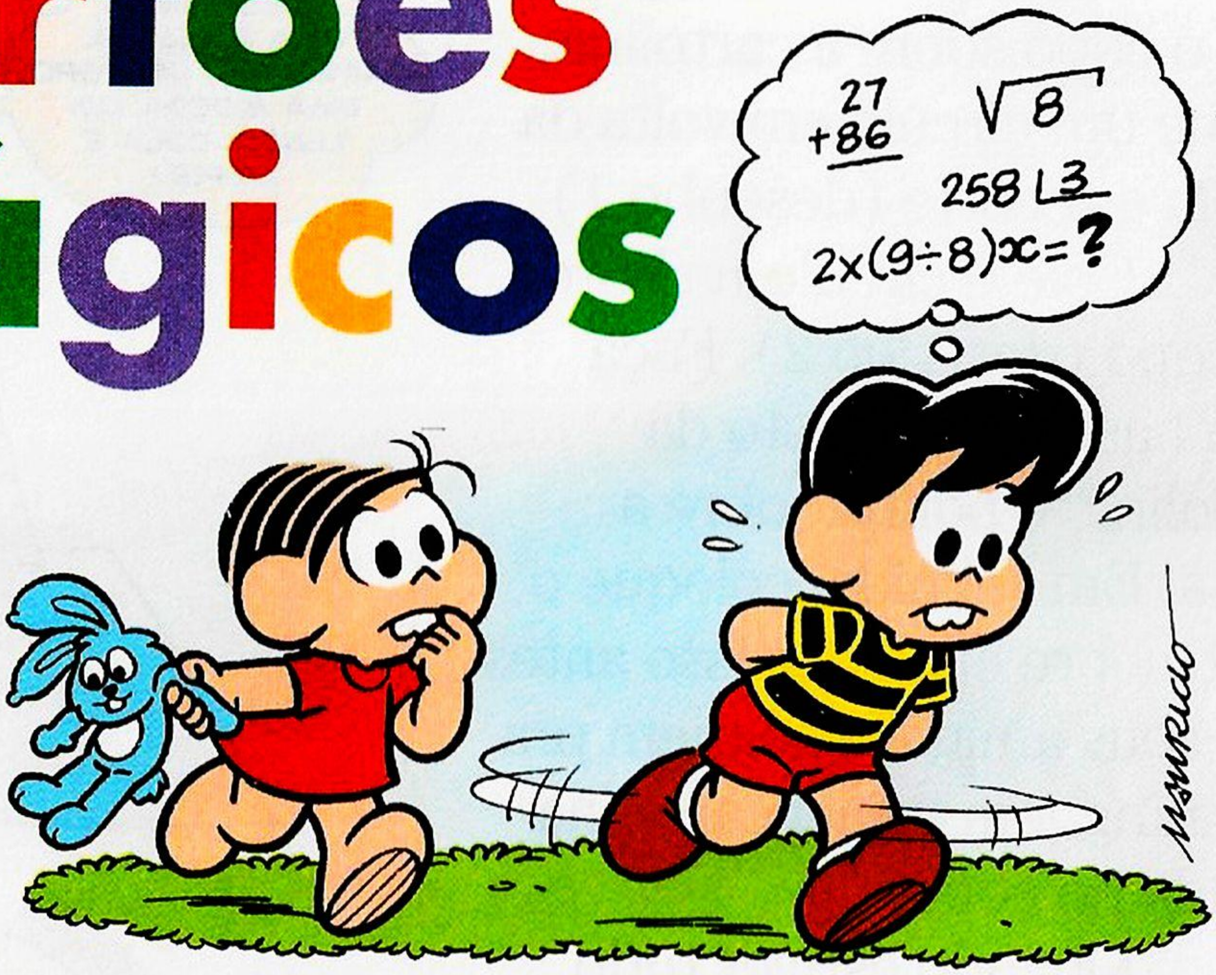
Escorregue o copo para o meio da folha. Diga algumas palavras mágicas e puxe o lenço. A moeda terá desaparecido. Pra fazê-la surgir novamente, cubra o copo com o lenço, deslize-o para o local onde a moeda foi colocada e levante o copo.


1

2


3

Cartões Mágicos



A Mônica convidou o Titi para passear no zoológico:

— Sinto muito, Mônica! — respondeu ele. — Amanhã tenho prova de matemática e ainda não estudei nada!

— Hum... Acho que posso ajudar! — disse ela, com cara de quem já tinha resolvido o problema. — Não saia daqui!

Logo, a Mônica estava de volta com uns cartões:

— Com os meus cartões mágicos, iremos ao zoológico e você ainda vai tirar dez na prova!

Você também pode fazer os *Cartões Mágicos*. Recorte seis retângulos de cartolina, todos do mesmo tamanho, e copie em cada um deles a seqüência de números exatamente igual à dos quadros ao lado.

Quadro 1

3	5	7	9	11	1
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

Quadro 4

3	6	7	10	11	2
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

Quadro 2

5	6	7	13	12	4
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	13

Quadro 5

17	18	19	20	21	16
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	31

Quadro 3

9	10	11	12	13	8
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	13

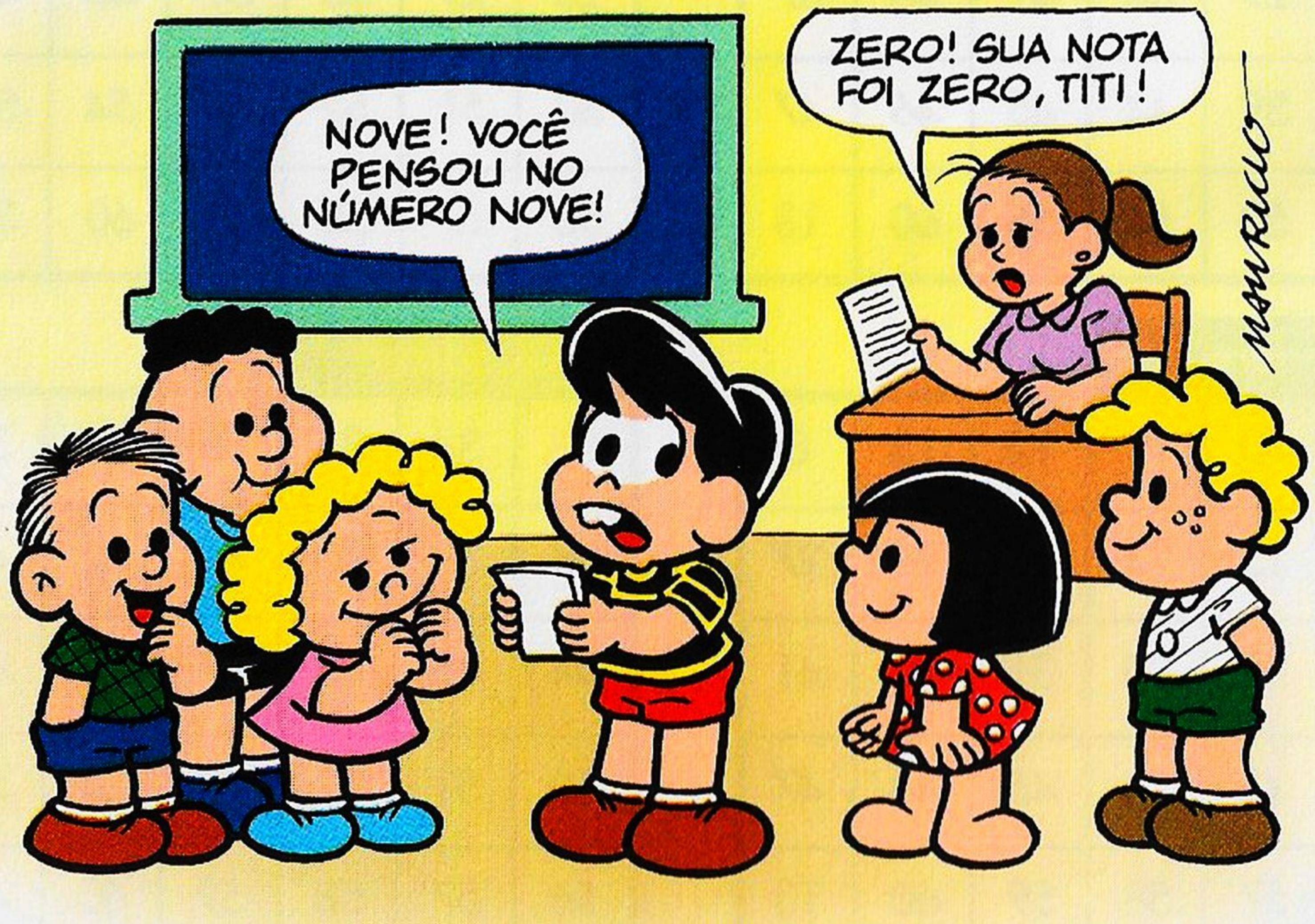
Quadro 6

33	34	35	36	37	32
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	46

Peça a um amigo pra pensar num número de 1 a 60 e depois, sem revelá-lo, mostrar a você apenas os cartões em que ele aparece. Separe esses cartões. Pra adivinhar o número escolhido, é só somar os números que estão no canto superior direito.

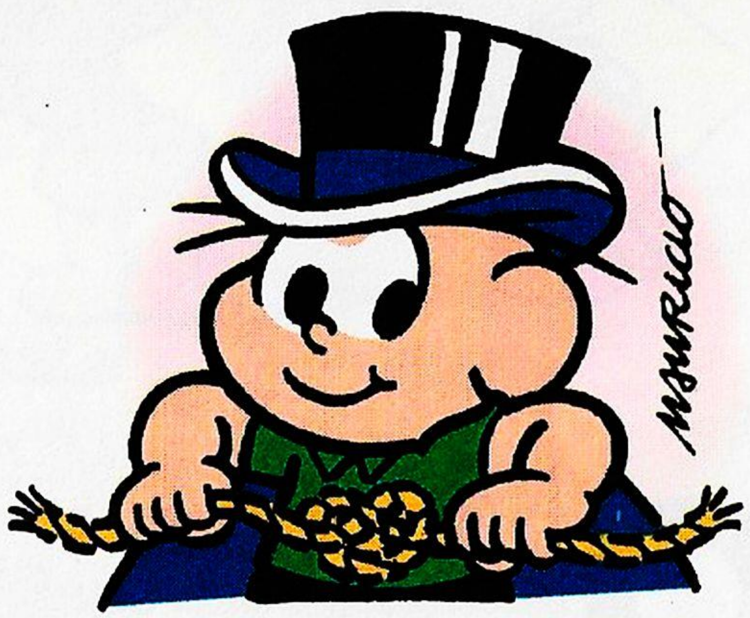
Por exemplo: se alguém escolher o número 9, deverá separar os quadros 1 e 3. Aí, você soma os números que aparecem no cantinho superior direito destes cartões, no caso os números 1 e 8. O resultado será 9. Viu como é fácil?

O Titi adorou o truque. Na hora da prova, os *Cartões Mágicos* não funcionaram com a professora... mas fizeram o maior sucesso com o resto da classe!



Nó Mágico

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 metro de barbante



A Mônica pisou no meio do jogo de gude dos meninos:

— Muito bem, quero saber quem deu estes nós nas orelhas do Sansão!

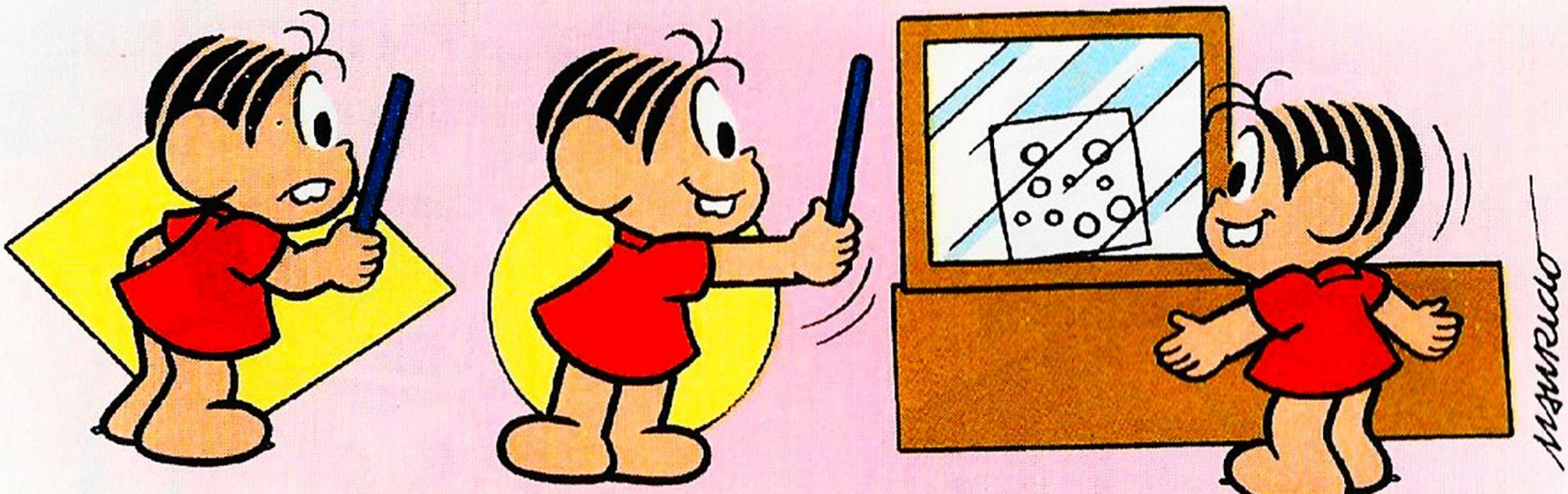
O Cascão fez uma cara marota e disse:

— Fale com o Cebola! Ele sabe até dar nó em barbante sem soltar as pontas.

Peça a um amigo que tente dar um nó no barbante sem soltar as duas pontas. Quando ele desistir, você cruza os braços (desenho 1) e pega as pontas do barbante. Descruze os braços e o nó estará pronto (desenho 2).

A Mônica quis ver o truque. O Cebolinha fez a demonstração com o Sansão mesmo! Resultado: o coelhinho ganhou mais um nó nas orelhas e o Cebolinha uma coelhada.

Desenho 3D



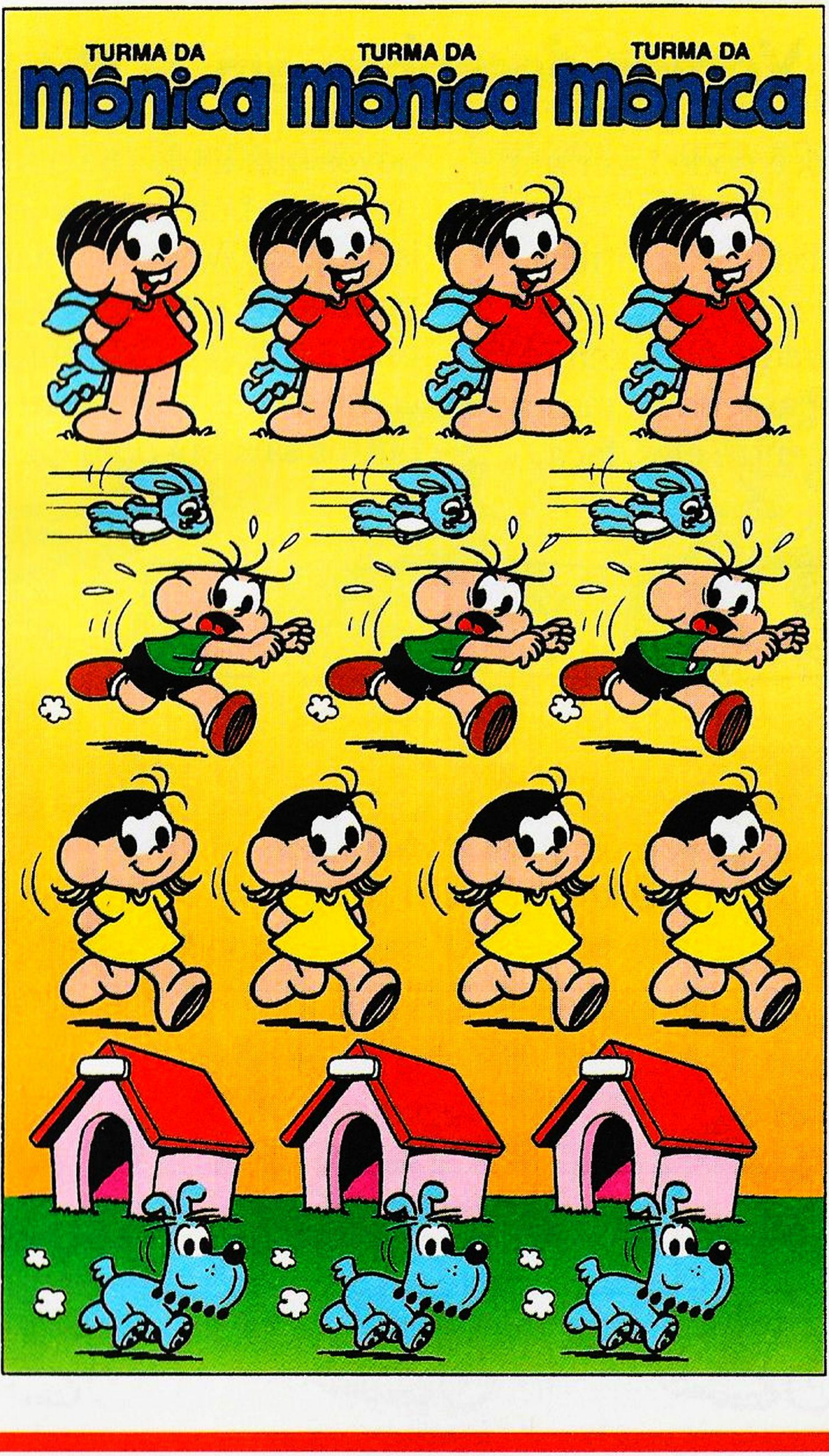
O efeito 3D é uma ilusão de ótica que faz os desenhos ficarem em planos diferentes, dando a impressão que eles têm profundidade.

Pra ver um desenho em 3D é preciso aprender a enxergar com os olhos meio desfocados. Você pode conseguir isso se relaxar os olhos, colocar o desenho bem perto do rosto e procurar ver "através" dele, como se olhasse por uma janela. Quando a ilustração estiver desfocada, afaste-a lentamente e continue olhando até formar a imagem 3D.

Quem tiver dificuldade com esse método, pode tentar outro. Coloque o desenho atrás de um vidro (pode ser o da janela) e olhe o seu reflexo nele. Depois de alguns segundos, o 3D aparece.

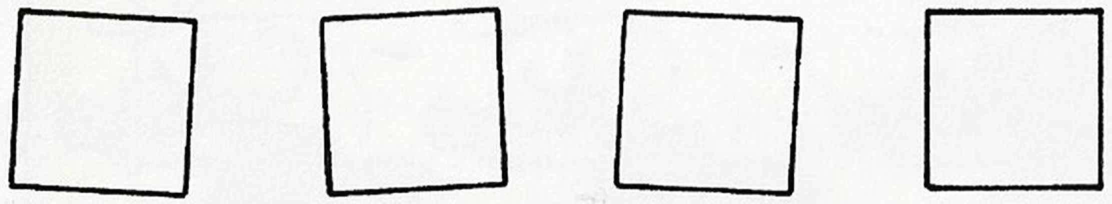
Algumas pessoas logo conseguem ver o 3D, outras levam mais tempo. É só treinar um pouco.

Agora, que tal começar pelo desenho ao lado?

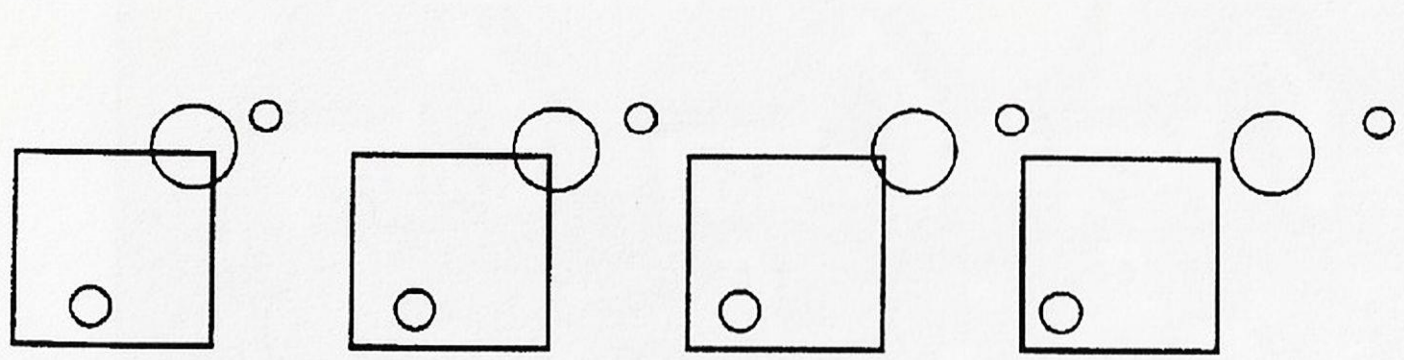

TURMA DA
Mônica
TURMA DA
Mônica
TURMA DA
Mônica

Vamos desenhar em 3D?

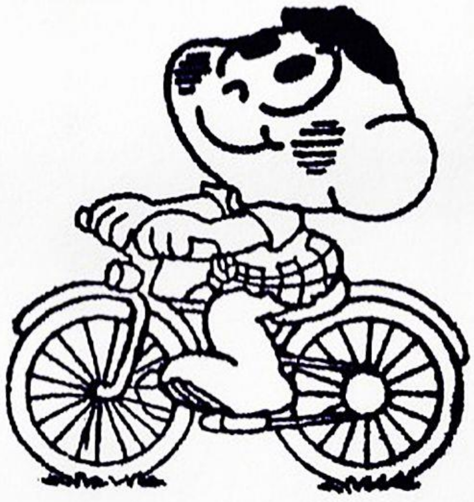
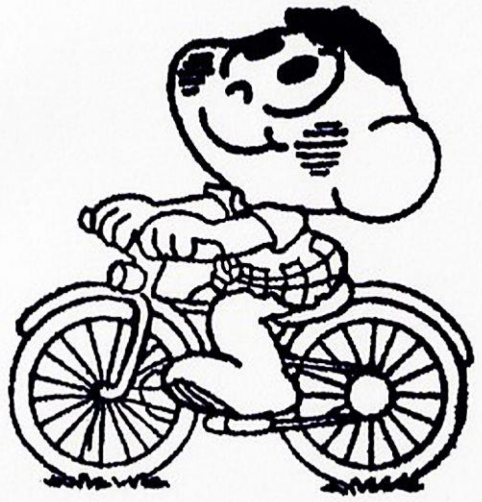
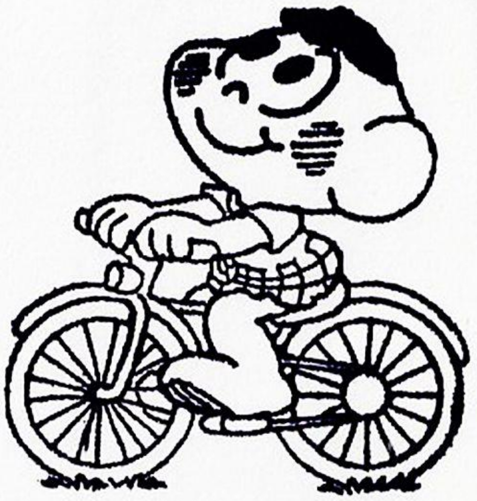
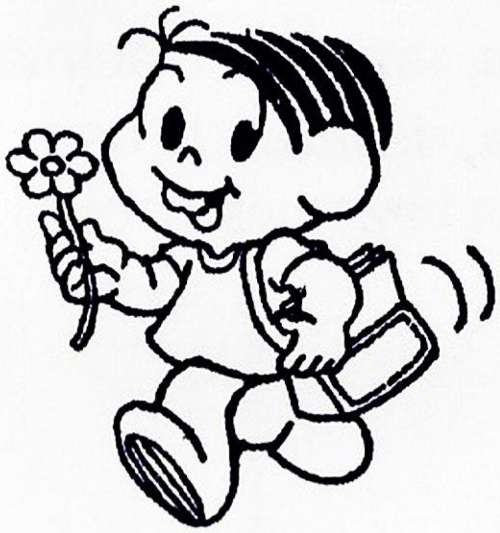
Você pode fazer um desenho com efeito 3D. Comece com uma forma geométrica simples, como um quadrado, por exemplo. Depois, mantendo a mesma distância entre eles, faça novos quadrados iguais ao primeiro, porém levemente inclinados. Você terá a impressão de que eles estão em profundidades diferentes, como se uns entrassem e outros saíssem do papel.



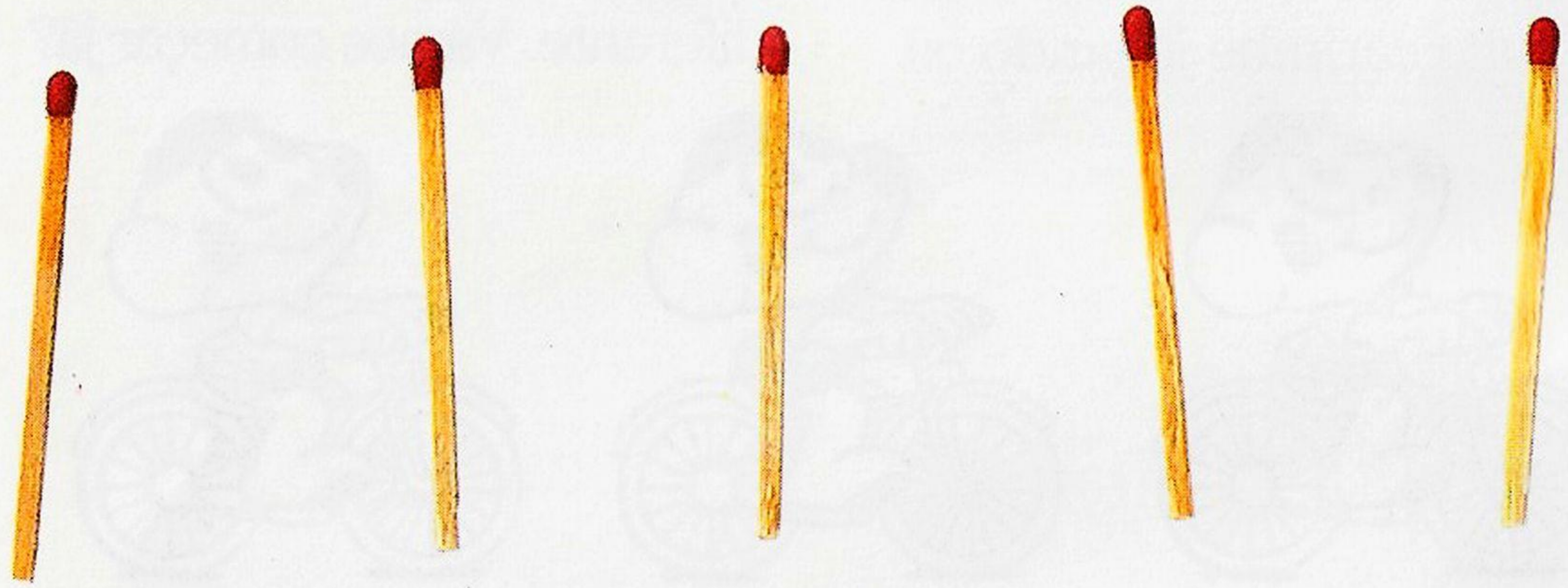
Também dá pra misturar formas. Se você quiser uma bolinha atrás do quadrado, desenhe-a deslocada cada vez mais para a direita. Se preferir a bolinha na frente do quadrado, deslize-a para a esquerda. Não esqueça que os desenhos têm de ser sempre iguais.



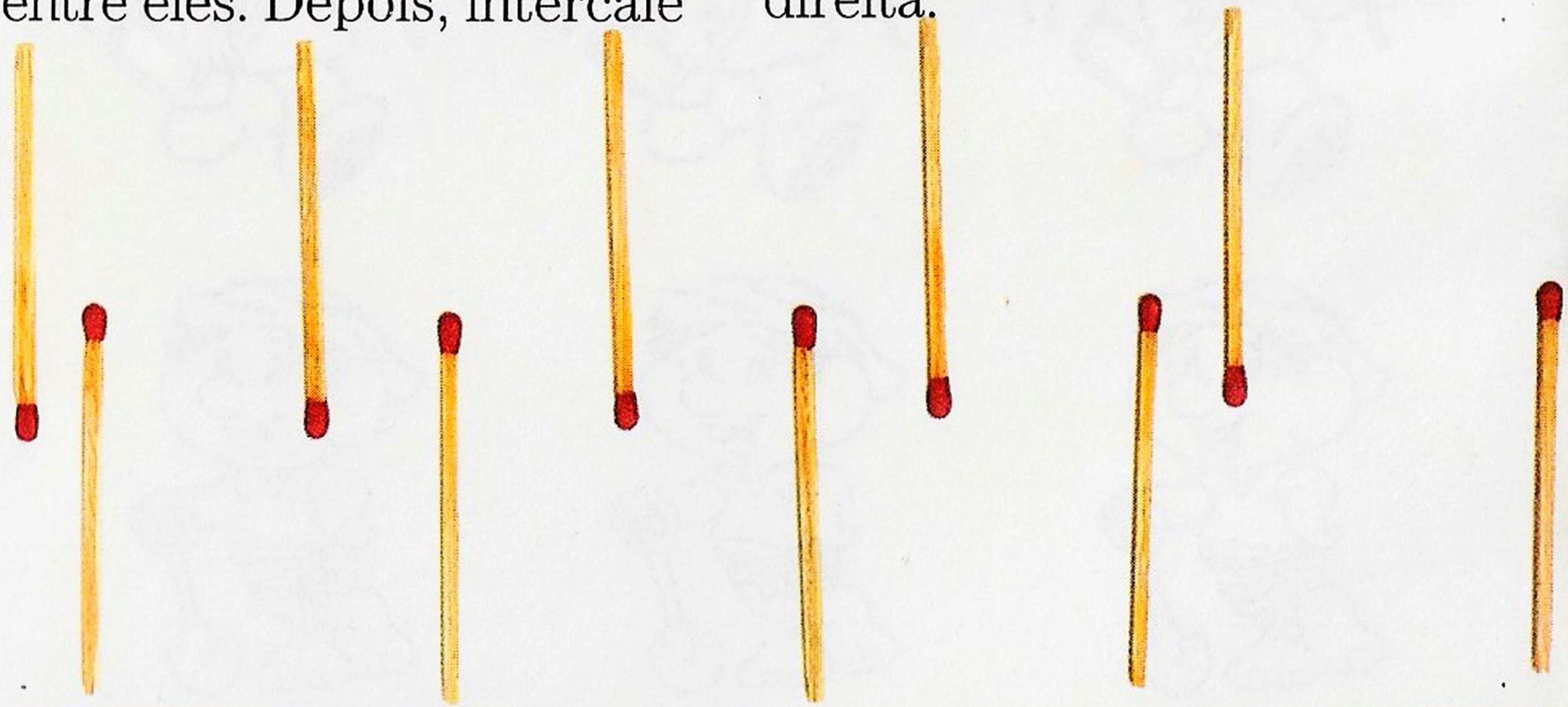
Você também pode fazer desenhos em 3D usando carimbos. Risque uma linha com lápis e vá carimbando a mesma figura uma ao lado da outra. Faça outra linha e carimbe jogando os desenhos para a esquerda. Risque mais uma linha. Carimbe escorregando as figuras para a direita e assim por diante. Cada seqüência ficará numa profundidade diferente. Vamos começar já?

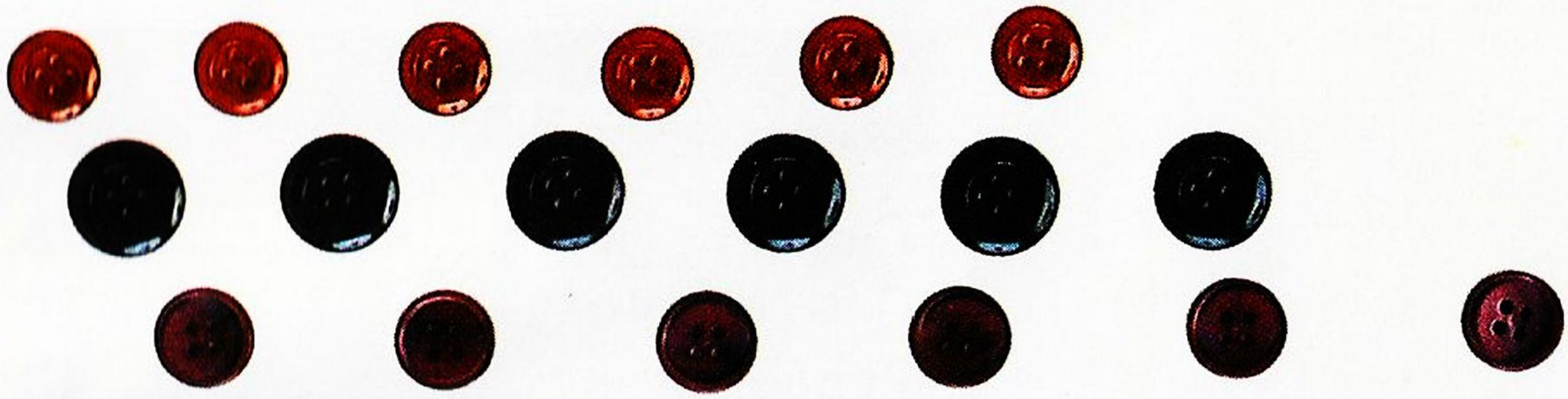
Também dá pra fazer 3D usando objetos, como palitos de fósforo, por exemplo. Trace uma linha e cole cinco palitos, um ao lado do outro, inclinando-os para a esquerda e para a direita. Depois aproxime a imagem dos olhos e veja só o que acontece.



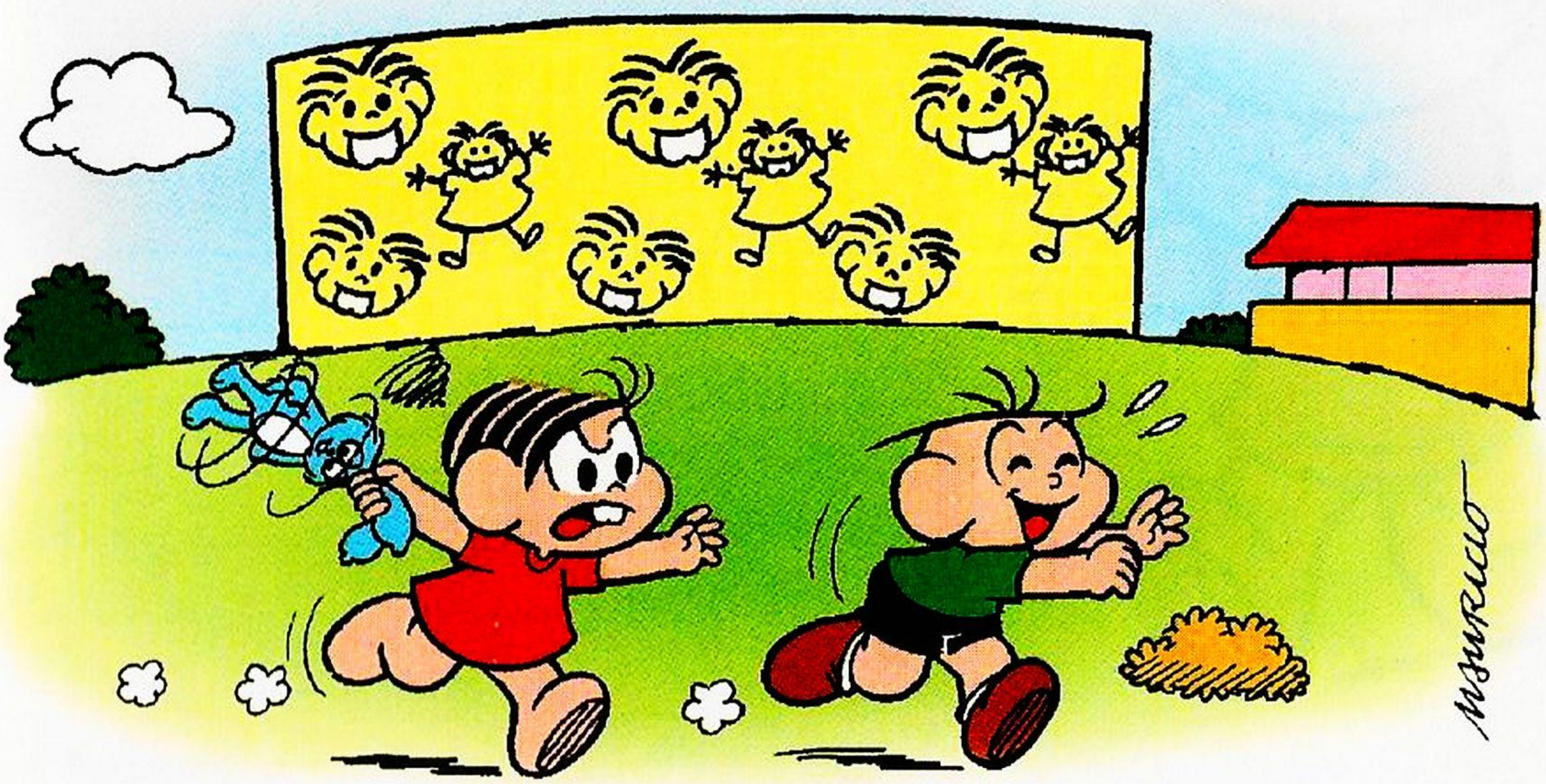
Se quiser outro efeito, cole uma fileira de palitos mantendo a mesma distância entre eles. Depois, intercale outra fileira, um pouco acima da primeira, deslizando os palitos cada vez mais para a direita.



Dá pra fazer a mesma coisa com botões, moedas, clipes e outros objetos, desde que sejam iguais.



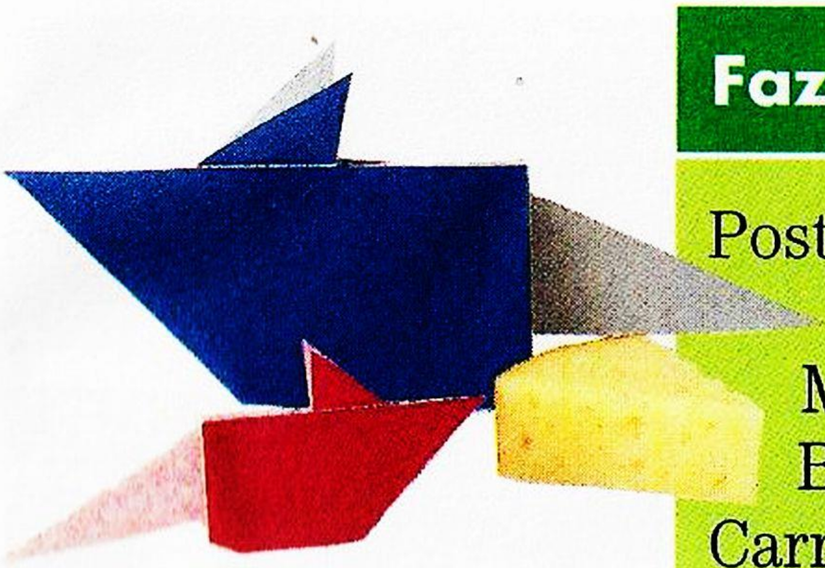
Isso é só o começo. Solte a imaginação e faça novas experiências. Dá pra criar mil coisas em 3D.



ÍNDICE

Brincadeiras

Cabra-Cega.................................8
Gato e Rato..............................10
Lenço Atrás..............................12
Mãe da Rua...............................14
Estátua.....................................16
Polícia e Ladrão.......................18
Quantos Quilômetros?..............20
Tire a Sorte..............................21
Passa-Anel................................22
Amarelinha...............................24
O Chefe Mandou......................28
Esconde-Esconde....................30
Cabo-de-Guerra.......................32
Barra-Manteiga........................34
Tire a Sorte..............................36
O Que Será?.............................37
Dança das Cadeiras.................38
Mãos ao Alto!...........................40
Elefantinho Colorido................42
Pega-Pega................................44
Boca-de-Forno.........................46
Brincadeira das Sílabas...........48

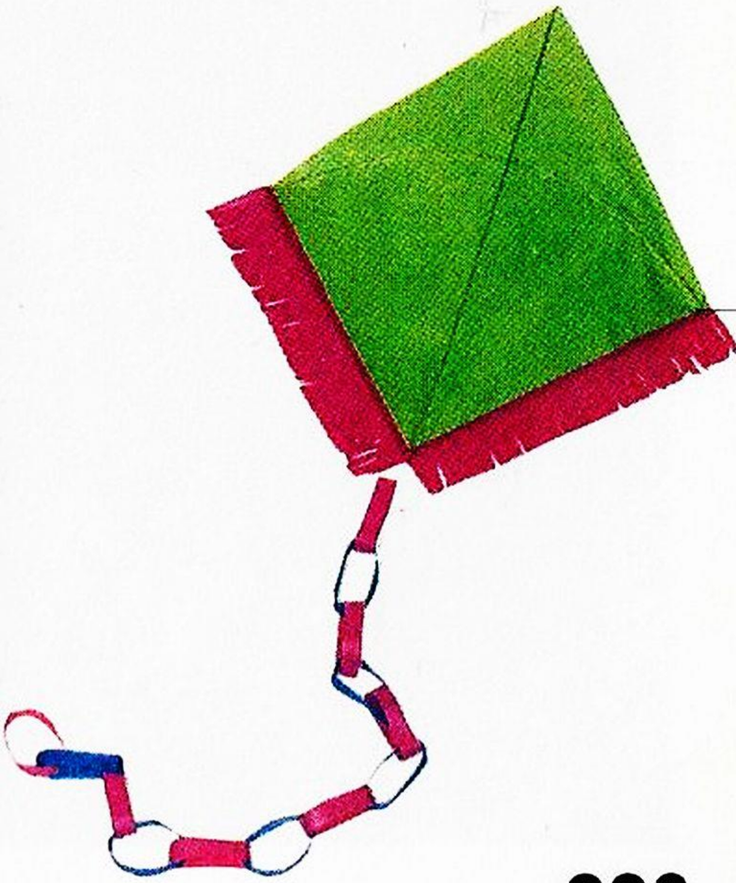


Fazer e Brincar

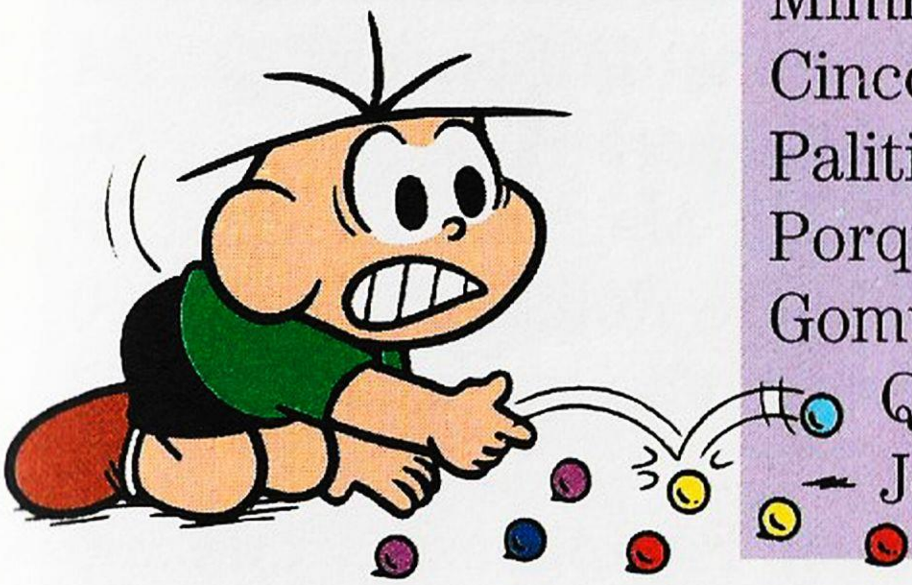
Posto de Gasolina....................50
Casinha de Bonecas.........54
Mobília para Bonecas..........56
Bola de Meia...........................59
Carrinho de Rolimã.................60
Papel Machê............................62
Fantoches.................................64
Teatro de Fantoches................66
Origami.....................................68
Pernas de Lata..........................76
Cavalinho de Pau......................78
Catavento..................................80
Colares e Pulseiras..................82
Aviãozinho...............................87
Balsa de Latas..........................88
Pipa e Arraia.............................90
Bichinhos de Pompom............96

Jogos e Passatempos

Jogo da Memória....................100
Pula Corda............................102
Oito Maluco...........................106
Quebra-Cabeça 1...................108
Berlinda.................................110
Escravos de Jó......................112
Jogo de Gude........................114



Céu-Inferno.......................... 120
Jogo de Pião......................... 122
Mímica.............................. 126
Cinco Marias......................... 128
Palitinhos........................... 130
Porquinho........................... 132
Gomuku............................. 134
Quebra-Cabeça 2.......... 136
Jogo do Sério................ 138



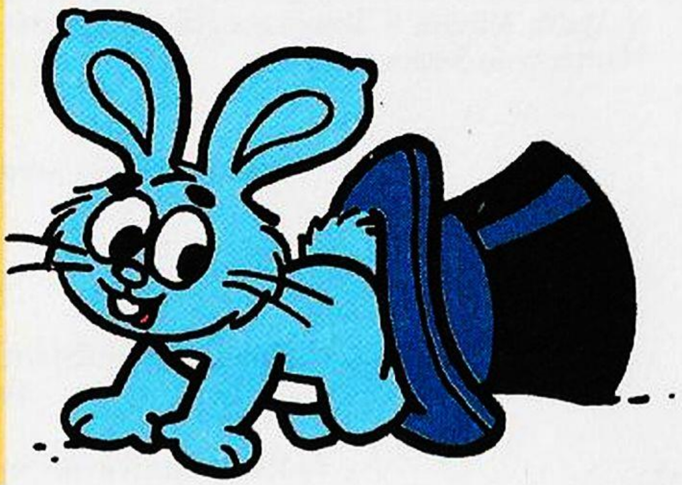
Histórias e Versos

A Porta
Vinícius de Morais.................. 140
Se Esta Rua Fosse Minha...... 142
Relógio
Oswald de Andrade................ 144
Adivinhações........................ 145
Tango-Lo-Mango.................. 146
No Meio do Caminho
Carlos Drummond................. 148
O Cravo Brigou com a Rosa.. 150
A Bailarina
Cecília Meireles.................... 152
Adivinhações........................ 154
Meus Sete Anos
Oswald de Andrade................ 155
Sapo Cururu......................... 156

Mônica Borralheira................158
Carneirinho, Carneirão.........164
Trem de Ferro
Manuel Bandeira....................166
Cachorrinho Está Latindo.....168
Cantiguinha de Verão
Mario Quintana......................170
Vestidinho Vermelho.............172
Samba Lelê............................178
A Barata.................................180
Adivinhações..........................182

Truques e Mágicas

Balão Mágico........................184
Truque do Barbante............186
Sombras Chinesas................188
Saco Mágico........................190
Cineminha............................193
Escrita Dupla.......................194
Ratinho de Lenço.................196
Desenhos Malucos...............199
Argolas Mágicas..................200
Truque da Lata....................202
Mensagem Telepática..........204
Lenço Mágico.......................208
O Sumiço da Moeda............210
Cartões Mágicos..................212
Nó Mágico............................215
Desenho em 3D....................216



EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Marinho (presidente)
João Roberto Marinho (vice-presidente)
Roberto Irineu Marinho, José Roberto Marinho, Luiz Eduardo Velho da Silva Vasconcelos, Mauro Molchansly e Pedro Ramos de Carvalho (conselheiros)

DIRETORIA EXECUTIVA
Ricardo A. Fischer (diretor-geral), Fernando A. Costa, Flávio Barros Pinto, Carlos Alberto R. Loureiro, José Francisco Queiroz (diretores)

EDITORIAL
Diretora: Flavia Ceccantini
Editora: Gisleine Carvalho
Consultor: Cláudio Fragata Lopes
Repórter: Luciane Ortiz de Castro
Secretário de Redação: José Roberto dos Santos
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Editor de Arte: Alberto Carlos da Silva
Diagramador: Elias Alves de Azevedo
Secretárias: Ana Lúcia Silva e Shirley Flaborea
Colaboradores: Altair Lopes (brinquedos de pano), Cleunice Rocha (adaptação de partituras), João Antonio Ramos (fotos), Vera Caputo (tradução). **Agradecimentos:** Hélio Moreira, Paulo C. da Silva e CEDOC

COMUNICAÇÃO
Diretores de Criação: João Ventura F. Neto e José Carlos Mádio. **Gerentes de Atendimento:** Isabel Povinelli e Regina Pizotti. **Gerente de Pesquisa:** Lídice Salgot. **Gerente de Projetos Especiais:** Eunice Arantes do Amaral. **Gerente de Mídia:** Roseni Guimarães C. de Moraes. **Gerente de Assessoria de Imprensa:** Mônica Prioli

MARKETING DE PRODUTO
Diretor: Aser Moraes

CIRCULAÇÃO/PRODUÇÃO
Diretor de Vendas/Bancas: Wanderlei Medeiros. **Diretor de Assinaturas:** Ubirajara Romero. **Diretor de Marketing Direto:** Wilson Pascoal Jr. **Diretor de Operações:** Celso Martinez. **Diretor de Produção Gráfica:** Danilo Borges. **Diretor Sucursal RJ:** Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

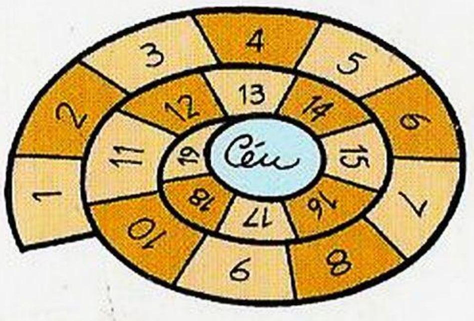
Estúdios Mauricio de Sousa
Presidente: Mauricio de Sousa. **Diretoria:** Alice Keico Takeda, Charles Bluwol, Márcio R. Araújo de Sousa, Mônica Spada Sousa Saraiva, Sebastião Bonfá, Yara Maura Silva. **Setor de Histórias em Quadrinhos - Diretora Responsável:** Alice Keico Takeda. **Redação:** Mauricio de Sousa, André L. S. de Oliveira, Flávio T. de Jesus, Paulo Roberto Back, Robson B. de Lacerda, Rosana M. Silva, Rubens S. Kiyomura. **Desenho:** Carlos A. Pereira, Emy T. Y. Acosta, Jeane Mestre, José Ap. Cavalcante, Júlio S. Mauricio, Marcos Loschiavo, Olga M. Yuhara, Ricardo Roásio, Roberto Martins Pereira, Rodrigo I. dos Reis, Sidnei L. Salustre, Sydnei C. Prado Jr. **Arte-Final/Letras:** Alvim Lacerda Filho, Clarisse H. Tanizawa, Cristiane Colheado, Cristina H. Ando, Kazuo Yamassake, Lilian A. Almeida, Marco Antonio de Oliveira, Romeu T. Furusawa, Sérgio T. Graciano, Viviane Yamabuchi, Wellington F. S. Dias. Eliza T. K. B. Lacerda, Marcos A. dos Santos. **Acabamento:** Antonio Mauricio de Sousa Neto, Denilton F. da Silva, Vidimar G. dos Santos. **Cor:** Daniela S. Ramos, Lilian R. Mafra, Miriam S. Tominaga, Rita C. Mauricio, **Coordenação de Arte:** Maria de Fátima Ap. Claro. **Supervisão Geral:** Mauricio de Sousa

Editora Globo S/A
Rua Domingos Sérgio dos Anjos, 277 - São Paulo - CEP 05136-170.
Telefone (011) 836-5000

Distribuidor em Portugal
Midesa S/A
Rua Dr. José Espírito Santo, Lote 1-A CEP 1900 - Lisboa - Portugal.
Data desta edição: Setembro/96

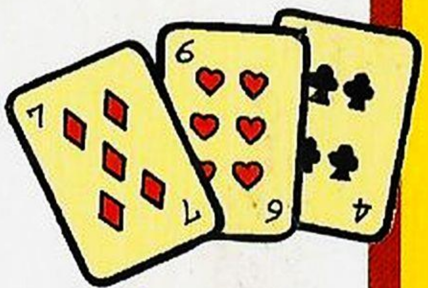
© 1996 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

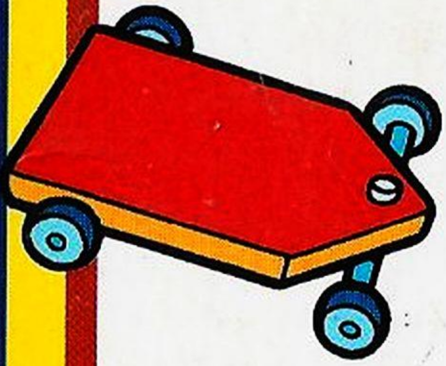
Impresso na Globo Cochrane Gráfica



Brincadeiras para você e a sua turma divertirem-se a valer.

Jogos e passatempos para brincar sozinho ou com os amigos





Como fazer brinquedos superlegais.

A história de Vestidinho Vermelho, Mônica Borralheira e mais versos, cantigas e adivinhações.

Truques e mágicas para você impressionar seus amigos.

Vem aí:
Manual de Receitas da Magali.